Tot.428

特别企划：从2分差评到6000万销量——记世界第一跳舞游戏系列：《舞力全开》

# 游戏机实用技术

VGTime

## 茶杯头
梦回1930，体验2D版受苦之旅

## 冤罪杀机 界外魔之死
全合约达成方法+全骸骨护符收集躲猫猫攻略

# 火焰之纹章无双
体验运筹帷幄与一骑当千带来的双重魅力

金秋攻略盛宴


ULTRA CONSOLE GAME
2017.10B 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600





## 英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
教官带崽心力憔悴 旧友救场统一路线

系统介绍+流程攻略+全委托+全收集




附赠
指间方圆 手游别册
命运2 收藏卡

TV GAME半月刊
2017.10B





总第 428 期

**COVER STAFF**
封面用图：火焰之纹章无双
封面设计：anubis

**健康游戏忠告**
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



**投稿须知**
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn



发行总代理：深圳市西城图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西城图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017 年 10 月 16 日
定　　价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME

# CONTENTS




P30
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ

## 游见识
PREVIEW & REVIEW

003 **游戏情报站**
006 **新作发售表**
**前线狙击**
008 刀剑神域 夺命凶弹
011 荒野大救赎Ⅱ
014 假面骑士 巅峰战士
016 .hack//G.U. 最终编码
020 异度神剑2
022 少女金属
025 超级马里奥 奥德赛
028 **黄金眼**

12月1日
中文版同步！

## 游技术
NOW PLAYING

**攻略透解**
030 英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
050 冤罪杀机 界外魔之死
061 茶杯头
074 火焰之纹章无双
**特快专递**
091 同步音律喵赛克
092 **N+应援团**
**DLC补完计划**
094 仁王 元和偃武

教官带崽心力憔悴
旧友救场统一路线




P50
冤罪杀机 界外魔之死

## 游深度
CULTURES OF GAMER

**特别企划**
101 从2分差评到6000万销量
——记世界第一跳舞游戏系列：《舞力全开》
108 锤头鲨情报部

专栏正式开张！
FF15还能再战十年！

**读游戏**
110 噩梦初醒——深夜回 剧情解读
113 **读编往来**
117 **小编寄语**




P61
茶杯头

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**3DS**

火焰之纹章无双 28

**NS**

超级马里奥 奥德赛 25
火焰之纹章无双 28 74
少女金属 22
舞力全开2018 106
异度神剑2 20

**PS3**

舞力全开2018 106

**PS4**

.hack//G.U. 最终编码 16
COD 二战 视频
刺客信条 起源 视频
刀剑神域 夺命凶弹 8
怪物猎人 世界 视频
荒野大救赎Ⅱ 11
皇牌空战7 未知的天空 视频
火影忍者 博人传 新忍出击 视频
假面骑士 巅峰战士 14 视频
同步音律喵赛克 91
仁王 94
汪达与巨像 重制版 视频
舞力全开2018 106
英雄传说 闪之轨迹Ⅲ 28 30
冤罪杀机 界外魔之死 50

**PSV**

同步音律喵赛克 91

**Wii**

舞力全开2018 106

**Wii U**

舞力全开2018 106

**X360**

舞力全开2018 106

**XOne**

COD 二战 视频
茶杯头 29 61
刺客信条 起源 视频
刀剑神域 夺命凶弹 8
怪物猎人 世界 视频
荒野大救赎Ⅱ 11
皇牌空战7 未知的天空 视频
火影忍者 博人传 新忍出击 视频
极限竞速7 29
舞力全开2018 106
冤罪杀机 界外魔之死 50


游戏月旦评
**9 月份游戏评测**
这是什么上古神力？
**《地平线 零之曙光》邪道秘技教学“上天入地篇”**



**428视频集合**



**bilibili**

现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集





新作影像集锦
怪物猎人 世界



地平线 零之曙光
邪道秘技教学“上天入地篇”



茶杯头
全Boss战演示



游戏月旦评——9月份游戏评测

**Gamehalo DVD**
**现已全面升级为**
**Gamehalo ONLINE**

**特别收录**

游戏月旦评
**9月份游戏评测**

**地平线 零之曙光**
邪道秘技教学“上天入地篇”

**茶杯头**
全BOSS战演示

**新作影像集锦**

怪物猎人 世界
刺客信条 起源
COD 二战
汪达与巨像 重制版
皇牌空战 7 未知的天空
火影忍者 博人传 新忍出击
假面骑士 巅峰战士

**电影前线**

正义联盟
美国刺客

**ENDING SONG**

《GT赛车 竞赛》
主题曲

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

④ 3DS NS
① 火焰之纹章无双 ② Koei Tecmo
⑤ ファイアー - エムブレム无双 ③ 动作 中文版 ⑥
2017 年 9 月 28 日 ⑦ ⑧ 本地 1 ~ 2 人 N3DS 专用 ⑨
售价 NS 版 8424 日元、3DS 版 7346 日元 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数
9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| 缩写 | 说明 |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| FC | Family Computer，Nintendo公司出品 |
| GBA | Gameboy Advance，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| NS | Nintendo Switch，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，Sony公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，Sony公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，Sony公司出品 |
| PS4 | PlayStation 4，Sony公司出品 |
| PSP | PlayStation Portable，Sony公司出品 |
| PSV | PlayStation Vita，Sony公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Wii U | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |
| XOne | Xbox One，Microsoft公司出品 |

收藏者 ________________

收藏日期 ________________

TOPIC

# 任天堂日本第一
# 日本 2017 上半期游戏市场情况一览




最近，Fami 通杂志统计了 2017 年度上半期（2017. 3.27~2017.9.24）日本家用机市场的情况。和去年相比，2017 年上半期日本的硬件市场规模达到了 765.1 亿日元，比去年同期增长了 189.6%，游戏市场规模则达到了 747.4 亿日元，比去年同期增长了 110.2%。两者合计为 1512.5 亿日元，比去年同期增长了 139.9%。值得一提的是，这也是自 2012 年上半期以来，游戏市场规模第一次超过了前年。

其中任天堂依然是市场增长的主要推力，上半年 NS 销量达到了 120 万 9712 台，而即便任天堂提高了产能，NS 依然处于供不应求的状态。如果供货量足够的话，这个数字应该会更加惊人。除了硬件以外，任天堂的游戏也占据了 2017 年上半期游戏销售榜单前十中的九位，其中只有 PS4 版的《勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光》销量达到了 131 万 1249 份，排在了第二位，第一位则是本作的 3DS 版。

对于今年下半期的预期，Fami 通杂志觉得值得关注的游戏有 10 月 27 日发售的《超级马里奥 奥德赛》（NS）、11 月 17 日发售的《精灵宝可梦 究极之日／究极之月》（3DS）以及明年 1 月 26 日发售的《怪物猎人 世界》（PS4，本作日版暂时只有 PS4 版），游戏市场规模应该能进一步增长。




游戏销量（只限日本地区，其中销量一栏统计时间为2017 3.27~2017.9.24）

| 游戏名 | 对应机种 | 销量 |
| --- | --- | --- |
| 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 | 3DS | 170万4994份 |
| 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 | PS4 | 131万1249份 |
| 油彩军团2 | NS | 120万8502份 |
| 马里奥赛车8 豪华版 | NS | 65万781份 |
| 怪物猎人×× | 3DS | 40万1418份 |
| 神臂斗士 | NS | 21万8312份 |
| 塞尔达传说 荒野之息 | NS | 21万2322份 |
| 火焰之纹章 回响 另一位英雄王 | 3DS | 19万7643份 |
| 龙珠英雄 究极任务X | 3DS | 18万7652份 |
| 点心世界 | 3DS | 17万1976份 |

硬件销量（只限日本地区，其中销量一栏统计时间为2017 3.27~2017.9.24）

| 硬件 | 发售日 | 销量 | 累计销量 |
| --- | --- | --- | --- |
| NS | 2017年3月3日 | 120万9712台 | 173万4083台 |
| PS4（包含PS4 Pro） | 2014年2月22日 | 77万131台 | 527万8348台 |
| 3DS（包括迄今为止的所有型号） | 2011年2月26日 | 73万3014台 | 2327万4630台 |
| PSV | 2011年12月17日 | 12万8636台 | 556万6113台 |
| XOne（包含XOne S） | 2014年9月4日 | 2331台 | 7万8980台 |

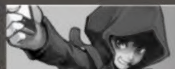
## 编辑围观 COMMENTS

**水无月**



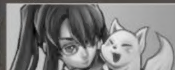
虽然我已经丝毫不惊讶日本游戏销量榜被任天堂刷榜的新闻了，不过《DQ XI》的 3DS 版最终销量超过 PS4 版还是有些意外（毕竟首周销量是 PS4 版高），不过本作 3DS 版的确制作得也相当出色，和 PS4 版有着截然不同的游戏体验，相信也有不少玩过 PS4 版的玩家会因好评而再入一份 3DS 版。

**宇宙人**



任天堂的表现有目可睹，而回顾 2012 年上半年也正好是 3DS 软硬件销量走出低迷并开始爆发的时期。今年为了准备 NS 的发售任天堂提前了很长的时间进行布局，所以 NS 的热销可以说是意料之中，但即便如此目前也仅仅是停留在“止跌”的程度，上升的势头能否在明年持续，还是说只能像 2012 年那样昙花一现，现在还难以预料。

**三日月**



从游戏榜单的前三位看，日本游戏市场貌似有“回暖”的迹象。然而如果仔细观察榜当末尾游戏的销量的话，日本游戏市场与其说是“复苏”，倒不如说只是靠 NS 和《勇者斗恶龙》撑起了日本市场。然而《DQ》不是每年都有，而即便强大如 NS，在移动端游戏的冲击下，要想靠一机之力撑起日本市场，恐怕也是难于登天。

## 业界声音 THE VOICE

既要看起来养眼，又不能太过火，巧妙的尺度拿捏很重要。作品要能表现出女孩子的魅力，但又不能伤害到女孩子，除此之外适当的搞笑元素也很重要。



**高木谦一郎**
著名绅士制作人

“《闪乱神乐》系列”制作人高木谦一郎在接受媒体采访聊到游戏的“福利”尺度该如何表现时，他如此回答道。

# 安德鲁·豪斯卸任 SIE 迎来高层人事变动

SIE（索尼互动娱乐）于 10 月 3 日发布了一则公告，宣布了其公司高层的人事变动。其中原本担任副社长的小寺刚在此次变动中升任 SIE 社长和首席执行官，安德鲁·豪斯则会为了岗位的顺利交接而在年内担任 SIE 的会长。



■小寺刚

小寺刚现在的职务将会是是 SIE 的社长兼首席执行官，并将承担 SIE 的全部运营责任，包括全球范围内的游戏和网络服务，并直接向索尼集团 CEO 平井一夫负责。而安德鲁·豪斯在此次变动之后将卸任 SIE 社长、SIE 全球总裁和索尼集团的执行副社长这三个职务，在年底离职之前，为了岗位的顺利交接他会在年内担任 SIE 的会长。

公告中除了提到人事变动外，里面还提到了平井一夫、安德鲁·豪斯和小寺刚的感言：平井一夫感谢了安德鲁·豪斯多年来的贡献以及对小寺刚的期待；安德鲁·豪斯表示他是为了迎接新的挑战而选择离开索尼；小寺刚则在感谢平井一夫和安德鲁·豪斯的同时，表达了带领 SIE 更进一步的决心。

“在这 20 多年来，PlayStation 在获得巨大成功的同时，一直也是我生命中很重要的一部分。而现在也是时候让我去追寻全新的挑战。”安德鲁·豪斯的公告中如是说道。



■安德鲁·豪斯



Announcement of Executive Management Transition at Sony Interactive Entertainment

## CALENDAR 周·游记

### 2017.09 Sep

**星期四 28**

●RockStar 公布了《荒野大救赎 II》的最新预告片以及剧情概要，另外本作依然暂定是明年春季发售。

●PlayStation 日本宣布，PS4 游戏《重力异想世界完结篇》将在 2018 年 1 月 19 日停止线上服务。

**星期五 29**

●“《噬神者》系列”音乐担当、作曲家椎名豪从 BNEI 离职，他在离职前参与的最后一部作品是预定将于 2018 年发售的《血狱法典》。

●任天堂官网宣布 Wii 购物频道（Wii Shopping Channel）即将关闭服务。

**星期六 30**

●由椰岛游戏发行的横版恐怖冒险类游戏《返校》将在 10 月 3 日率先登陆 PSN 美服商店，售价为 12.99 美元。

●“《辐射》系列”20 周年。




### 2017.10 Oct

**星期日 1**

●时隔 7 年，由 MAGES. 开发的“《秋之回忆》系列”新作《秋之回忆　无垢少女》确定将于 2018 年发售，对应平台为 PS4、PSV 以及 PC 平台，并将对应中文。




**星期一 2**

●NS 版《星露谷物语》将会在 2017 年 10 月 5 日正式发售，售价 14.99 美元，目前仅推出数字版。值得注意的是，根据游戏在 eShop 上的语言信息显示，本作自带中文。

●PlayStation 正式公布了新型号（CUH-ZVR2）的 PS VR 头盔，计划将在 2017 年 10 月 14 日发售。

**星期二 3**

●PS4 系统最新 5.00 版本“信长”更新，主要更新内容为在朋友界面新增了定制列表功能、增加系统语言、关注以及屏蔽指定玩家等等。

●SIE（索尼互动娱乐）发布公告，宣布了其公司高层的人事变动。其中小寺刚在此次变动中升任 SIE 社长和首席执行官，安德鲁·豪斯则担任 SIE 会长。

## 星期三

4 ●据外媒报道，人气解谜游戏《雷顿教授》将改编成电视剧，共拍摄26集，预定于2018年开播。



## 星期四

5 ●Fami通杂志统计了2017年度上半期（2017.3.27~2017.9.24）日本家用机市场的情况。无论是硬件还是游戏软件，市场规模比去年有大幅提升。

## 星期五

6 ●《地平线 零之曙光》DLC《冰尘雪野》确定为今年11月7日，另外还公布了包含原版以及DLC的完全版，其发售日为今年的12月5日。

## 星期六

7 ●《噬神者3》正式公布，同时公布的还有本作的部分主要角色，但并没有公布对应平台以及发售时间。




## 星期日

8 ●据外媒报道，任天堂已经将NS产量增加到每月200万台。

## 星期一

9 ●根据Steamspy的数据显示，《茶杯头大冒险》的Steam销量已经达到了45万左右，好评率高达95%，其中有6.21%的销量来自中国。




## 星期二

10 ●NS游戏《异度神剑2》（本刊之前译作《异度之刃2》）确定中文版并将于今年12月1日同步发售，同时宣布推出中文版的还有《一起来剪吧！》和《上古卷轴V 天际》。




# 《星际公民》众筹金额突破1.6亿美元

截止至10月2日上午9点时，参与《星际公民》众筹的人数已经达到了1884701人，总众筹总金额为160294137美元。自从2012年公布以来，由独立开发商Cloud Imperium Games开发制作的《星际公民》，其众筹金额也在以惊人的速度攀升至超过1.6亿美元，更可怕的是，从游戏的开发进度来看，这个数字依然会继续增长很长一段时间。



按照制作人Chris Roberts的构思，本作将囊括多种游戏类型，从大规模的太空空战，到空间站内的主视角射击枪战，你都能在本作中找到。可惜的是，本作的开发并没有制作人理想中的如此顺利。无论是开发工作以及制作组内部不和，还是随着时间推移世人日益加重的怀疑，Chris Roberts需要解决的问题多如牛毛。值得庆幸的是，《星际公民》在刚过去的科隆游戏展上表现不错，并即将推出3.0 Alpha试玩版。虽然发售日依然遥遥无期，但也希望这1.6亿不要白费，毕竟“有生之年”不可怕，最可怕的是“无底深坑”啊。



## 业界声音 THE VOICE

**我在童年时从玩游戏的过程中学到了一些东西。向下兼容对内容提供商们来说是件好买卖，而作为玩家来说，了解到电子游戏艺术的发展历程也是见很棒的事。**



**菲尔·斯宾塞**
Xbox负责人

在接受外媒采访时，Xbox负责人菲尔·斯宾塞再次解释了向下兼容对微软主机的重要性。

游见识 PREVIEW & REVIEW 游戏情报站

# 新作发售表

## NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2017.10.17 —— 2018.3.17

10 月不仅大作连连，钱包遭殃，任天堂还一口气公布了大量中文作品，甚至 12 月 1 日的《异度神剑 2》中文版也将随台版 NS 一起全球同步发售，也希望港服台服的商店能赶快上架，稳定一下如今 NS 游戏价格过高的局面。

注

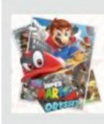
❶标识“DLC”为大型 DLC 资料片。
❷游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
❸游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。

### 2017年10月

| 日 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | PS4 / XONE | WWE 2K18 | WWE 2K18 | 2K Games | 468港币 | 体育 | 英文版 | 17岁 |
| 17 | PS4 | GT赛车 竞赛 | Gran Turismo Sport | SIE | 398港币 | 竞速 | 中文版 | 6岁 |
| 19 | PS4 | 巨影都市 | 巨影都市 | BNEI | 506港币 | 动作冒险 | 日文版 | 15岁 |
| 26 | PS4 / PSV | 富豪街 DQ&FF 30周年纪念版 | いただきストリート ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー 30th ANNIVERSARY | Square Enix | 468港币 | 益智 | 中文版 | 全年龄 |
| 24 | PS4 / XONE / NS / X360 / PS3 | 舞力全开2018 | Just Dance 2018 | Ubisoft | 268港币 | 音乐 | 中文版 | 10岁 |
| 26 | PS4 | 无夜国度2 新月的新娘 | よるのないくに2 新月の花嫁 | Koei Tecmo | 465/310港币 | 动作角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 26 | 3DS | 真·女神转生 深邃奇妙之旅 | 真·女神转生Deep Strange Journey | Atlus | 452港币 | 角色扮演 | 日文版 | 15岁 |
| 26 | PS4 | 太鼓之达人 合奏咚咚咚 | 太鼓の達人 セッションでドドンがドン | BNEI | 368港币 | 音乐 | 中文版 | 全年龄 |
| 27 | PS4 / XONE | 德军总部Ⅱ 新巨人 | Wolfenstein II: The New Colossu | Bethesdas | 429港币 | 主视角射击 | 中文版 | 17岁 |

**27** NS **超级马里奥 奥德赛**　攻略预定　SUPER MARIO ODYSSEY

■Nintendo ■预计售价：418港币　平台动作｜中文版｜全年龄　余姆



作为 NS 平台的“《超级马里奥》系列”正统作，本作是阔别 15 年之久的“箱庭探索 3D”类《超级马里奥》作品。马里奥大叔离开了蘑菇王国，搭乘着帽子形状的奥德赛号飞船，在“某个地球”的各个王国间进行冒险，而冒险的目的当然是从库巴手中救出碧奇公主。在本作中，马里奥的帽子拥有着神奇的能力，马里奥可以通过给其他敌人或者物体戴帽子，从而附身在对应目标上。这一次，我们又将和马里奥一起经历怎样的冒险呢？

**27** PS4 / XONE **刺客信条 起源**　攻略预定　Assassin's Creed Origins

■Ubisoft ■预计售价：490港币　动作角色扮演｜中文版｜17岁　三日月



类型从动作冒险变成动作角色扮演，育碧改革的决心之大有目共睹。作为《刺客信条》系列”的最新作，本作将时间背景定在了古埃及，讲述了兄弟会的“起源”，玩家将扮演刺客巴耶克，周旋于凯撒、埃及艳后以及其他历史人物间。全新的角色成长系统以及战斗系统能给玩家带来系列之前从未有过的游戏体验，装备品质、人物等级以及技能树使得本作完完全全变成了一款角色扮演游戏。无论是系列新玩家还是已经厌倦了系列老一套的老玩家，本作都值得一试。

### 2017年11月

| 日 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | PS4 | .hack//G.U. 最终编码 | .hack//G.U. Last Recode | BNEI | 479港币 | 角色扮演 | 日文版 | 12岁 |
| 3 | PS4 / XONE | COD 二战 | Call of Duty WWⅡ | Activision | 428港币 | 主视角射击 | 中文版 | 17岁 |
| 7 | PS4 / XONE / NS | 索尼克 力量 | Sonic Forces | SEGA | 268港币 | 动作 | 中文版 | 10岁 |
| 7 | XONE | 超级幸运狐 | Super Lucky's Tale | Microsoft | 88人民币 | 动作 | 英文版 | 全年龄 |
| 7 | PS4 | 地平线 零之曙光 冰尘雪野 | Horizon Zero Dawn Frozen Wilds | SIE | 未定 | 动作冒险 | 中文版 | DLC |
| 9 | NS | 真·三国无双7 帝国 | 真・三國無双7 Empires | Koei Tecmo | 未定 | 动作 | 日文版 | 12岁 |
| 9 | NS | 战国无双 真田丸 | 戦国無双 ～真田丸～ | Koei Tecmo | 未定 | 动作 | 日文版 | 12岁 |
| 9 | NS | 无双大蛇 2 终极版 | 無双OROCHI 2 Ultimate | Koei Tecmo | 未定 | 动作 | 日文版 | 12岁 |
| 10 | PS4 / XONE | 极品飞车 复仇 | Need for Speed Payback | EA | 449港币 | 竞速 | 中文版 | 12岁 |
| 11 | PS4 | 勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 | ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて | Square Enix | 468港币 | 角色扮演 | 中文版 | 全年龄 |
| 14 | PS4 / XONE / NS | 乐高 漫威超级英雄2 | Lego Marvel Super Heroes 2 | WB Games | 429港币 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |
| 14 | PS4 / XONE / NS | 黑色洛城 | L.A. Noire | Rockstar | 未定 | 动作冒险 | 英文版 | 17岁 |
| 17 | NS | 上古卷轴V 天际 | The Elder Scrolls V: Skyrim | Bethesda | 未定 | 角色扮演 | 中文版 | 17岁 |
| 17 | 3DS | 精灵宝可梦 究极之日/究极之月 | ポケットモンスター ウルトラサン・ウルトラムーン | Nintendo | 未定 | 角色扮演 | 中文版 | 全年龄 |
| 17 | PS4 / XONE | 模拟人生4 | SIMS 4 | EA | 340港币 | 模拟育成 | 中文版 | 13岁 |
| 17 | PS4 / XONE | 星球大战 战场前线Ⅱ | STAR WARS Battlefront II | EA | 449港币 | 主视角射击 | 中文版 | 17岁 |
| 22 | PS4 | 初音未来 歌姬计划 未来之音DX | 初音ミク Project DIVA Future Tone DX | SEGA | 498港币 | 音乐 | 中文版 | 15岁 |
| 28 | NS | 生化危机 启示录 1+2 | Resident Evil Revelations 1+2 | Capcom | 未定 | 动作射击 | 日文版 | 17岁 |
| 30 | PS4 / NS | 信长之野望 大志 | 信長の野望・大志 | Koei Tecmo | 未定 | 策略 | 日文版 | 未定 |
| 30 | PS4 | 小魔女学园 时空魔法与七大不可思议 | リトルウィッチアカデミア 時の魔法と七不思議 | BNEI | 479港币 | 动作角色扮演 | 日文版 | 全年龄 |
| 30 | 3DS | 进击的巨人2 未来的坐标 | 進撃の巨人2～未来の座標～ | Spike Chunsoft | 未定 | 动作 | 日文版 | 未定 |

### 2017年12月

| 日 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | NS | 异度神剑2 | XENOBLADE CHRONICLES 2 | Nintendo | 518港币 | 角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 5 | PS4 | 丧尸围城4 弗兰克合集 | Dead Rising 4: Frank' s Big Package | Capcom | 368港币 | 动作冒险 | 英文版 | 17岁 |

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | PS4 | 假面骑士 巅峰战士 | 仮面ライダー クライマックスファイターズ | BNEI | 439港币 | 动作 | 中文版 | 未定 |
| 7 | PS4 | 地球防卫军5 | 地球防衛軍5 | D3 Publisher | 488港币 | 动作射击 | 日文版 | 未定 |
| 7 | PS4 | 如龙 极2 | 龍が如く極2 | SEGA | 420港币 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |
| 12 | PS4 / XONE | 生化危机7 不是英雄 | RESIDENT EVIL 7 biohazard:NOT A HERO | Capcom | 免费 | 动作冒险 | 中文版 | DLC |
| 12 | PS4 / XONE | 生化危机7 佐伊的结局 | RESIDENT EVIL 7 biohazard:END OF ZOE | Capcom | 119港币 | 动作冒险 | 中文版 | DLC |
| 14 | PS4 / PSV | 数码宝贝物语 网络侦探 骇客追忆 | デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー | BNEI | 479港币 | 角色扮演 | 中文版 | 15岁 |
| 21 | PS4 / NS / PSV | 莉蒂与苏尔的工作室 不可思议绘画之炼金术士 | リディー＆スールのアトリエ ～不思議な絵画の錬金術士～ | Koei Tecmo | 465港币 | 角色扮演 | 日文版 | 未定 |
| 21 | PS4 / XONE | 大神 绝景版 | Okami HD | Capcom | 228港币 | 动作 | 日文版 | 全年龄 |

## 2017年内

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 年内 | PS4 | 少女与战车 梦幻战车大会战 | ガールズ＆パンツァー ドリームタンクマッチ | BNEI | 未定 | 射击 | 日文版 | 未定 |
| 年内 | NS | 劫薪日2 | PAYDAY 2 | Overkill Software | 未定 | 主视角射击 | 英文版 | 未定 |
| 年内 | NS | 毁灭战士 | DOOM | Bethesda | 未定 | 射击 | 英文版 | 未定 |

## 2018年1月

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | PS4 | 二之国II 荣归王国 | 二ノ国II レヴァナントキングダム | Level-5 | 未定 | 角色扮演 | 日文版 | 未定 |
| 11 | PS4 | 异说 最终幻想NT | Dissidia Final Fantasy NT | Square Enix | 468港币 | 动作 | 中文版 | 未定 |
| 16 | PS4 | 街头霸王V 街机版 | Street Fighter V Arcade Edition | Capcom | 308港币 | 格斗 | 中文版 | 未定 |
| 18 | PS4 / PSV | 银魂乱舞 | 銀魂亂舞 | BNEI | 479港币/399港币 | 动作 | 日文版 | 未定 |
| 27 | PS4 / XONE | 怪物猎人 世界 | Monster Hunter World | Capcom | 428港币 | 动作 | 中文版 | 未定 |

## 2018年2月

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | PS4 / XONE | 刀剑神域 夺命凶弹 | ソードアート・オンライン フェイタル・バレット | BNEI | 479港币 | 动作角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 15 | PS4 / PSV | 某魔法的电脑战机 | とある魔術の電脳戦機 | BNEI | 468港币 | 动作 | 日文版 | 未定 |
| 15 | PS4 / PSV | 圣剑传说2 玛娜的秘密 | 聖剣伝説2 SECRET of MANA | Square Enix | 268港币 | 动作角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 22 | PS4 | 闪乱神乐 爆裂 革新 | 闪乱神乐 Burst Re:Newal Burst | Marvelous | 468港币 | 动作 | 日文版 | 未定 |
| 22 | PS4 | 人中北斗 | 北斗が如く | SEGA | 420港币 | 动作冒险 | 中文版 | 17岁 |
| 27 | PS4 / XONE | 孤岛惊魂5 | Far Cry 5 | Ubisoft | 490港币 | 动作冒险 | 中文版 | 17岁 |

## 2018年3月

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | PS4 / XONE | 飙酷车神2 | The Crew 2 | Ubisoft | 490港币 | 竞速 | 中文版 | 未定 |

## 2018年早期

| 日期 | 平台 | 游戏名 | 原名 | 厂商 | 预计售价 | 类型 | 版本 | 分级 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 春 | XONE | 腐烂国度2 | State of Decay 2 | Microsoft | 未定 | 动作冒险 | 英文版 | 未定 |
| 春 | XONE | 盗贼之海 | Sea of Thieves | Microsoft | 未定 | 动作 | 英文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 迪托之剑 | The Swords of Ditto | Devolver Digital | 未定 | 动作角色扮演 | 英文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 蜘蛛侠 | Spider-Man | SIE | 未定 | 动作冒险 | 英文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / XONE | 灭绝 | Extinction | Iron Galaxy | 479港币 | 动作 | 英文版 | 17岁 |
| 春 | PS4 / XONE | 荒野大救赎II | Red Dead Redemption II | Rockstar | 未定 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 战神 | God of War | SIE | 未定 | 动作 | 中文版 | 17岁 |
| 春 | PS4 / XONE | 龙珠 Z战士 | Dragonball Fighter Z | BNEI | 未定 | 格斗 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 汪达与巨像 重制版 | Shadow of the Colossus Remake | SIE | 未定 | 动作 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 往日不再 | Days Gone | SIE | 未定 | 动作冒险 | 英文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 七大罪 布里塔尼亚旅人 | 七つの大罪 ブリタニアの旅人 | BNEI | 未定 | 动作角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / PSV | 女神异闻录3 月夜热舞 | ペルソナ3 ダンシング・ムーンナイト | Atlus | 未定 | 音乐 | 日文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / PSV | 女神异闻录5 星夜热舞 | ペルソナ5 ダンシング・スターナイト | Atlus | 未定 | 音乐 | 日文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / XONE | 生化变种 | Biomutant | THQ Nordic | 未定 | 动作 | 英文版 | 未定 |
| 春 | XONE | 除暴战警3 | Crackdown 3 | Microsoft | 419港币 | 动作冒险 | 英文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / XONE | 潜龙谍影 生存 | Metal Gear Survive | Konami | 未定 | 动作冒险 | 中文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / XONE / NS / PSV | 进击的巨人2 | 進撃の巨人2 | Koei Tecmo | 未定 | 动作 | 日文版 | 未定 |
| 春 | PS4 / XONE | 真·三国无双8 | 真·三國無雙8 | Koei Tecmo | 未定 | 动作角色扮演 | 中文版 | 未定 |
| 春 | NS | 勇者斗恶龙 建造者 来复活阿雷夫加尔德吧 | ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを復活せよ | Square Enix | 未定 | 动作角色扮演 | 日文版 | 未定 |
| 春 | PS4 | 终极地带 引导亡灵之神 火星 | ANUBIS:ZONE OF THE ENDERS MARS | Konami | 未定 | 动作 | 日文版 | 未定 |




相信《刀剑神域》游戏的谜之高产大家都已经见怪不怪，继以原作妖精之舞篇《ALO》世界为舞台改编而成的《失落之歌》之后，官方终于再次将“毒手”伸向了幽灵子弹篇的《GGO》——以枪械射击为主题的虚拟世界。与以往完全不同的是，本作不再交织着刀光剑影，而是一款主打突突突射击的全新作品，主人公也不再是走到哪后宫开到哪的桐人君，而是玩家的自捏角色，感兴趣的朋友可以看看接下来的情报介绍。

| 刀剑神域 夺命凶弹 | | BNEI | |
|---|---|---|---|
| ソードアート・オンライン フェイタル・バレット | | 动作角色扮演 | 日版 |
| 2018年2月8日 | 本地1人，在线1~8人 | 无对应周边 | |
| 售价为8200日元 | | | |

PS4 XOne

文 三味线 美编 Juxi



# 这份赌上生命的抉择，比子弹更快、更沉重！

## 原创角色




**主人公**：本作的主人公，是首次登入《GGO》的新人玩家，目前《GGO》正因其追加的新功能“ArFA-Sys”与新开发的区域“SBC 弗吕格尔”而备受瞩目。主人公在无意中获得了高机能的贵重ArFA-Sys“Type-X”，并与青梅竹马红叶、神秘高手女玩家洁莉丝卡一同在《GGO》的世界中展开冒险。

**ArFA-Sys**：正式名称为“Artificial Financial Adviser System”，是《GGO》运营方ZASKAR通过资料升级追加的新功能之一，受到玩家们的广泛关注，是一种能够学习成长，自主参与战斗的辅助型AI。正如其“Financial Adviser”之名，能够管理游戏中的资产和道具，是为玩家提供战斗、资产两方面辅助的得力伙伴。被区分成几种型号，主人公得到的Type-X似乎是高机能的贵重型号，能够更改外表与性别。

**红叶**：邀请主人公登入《GGO》的青梅竹马少女，是一名《GGO》老玩家，性格开朗喜欢照顾他人，把主人公当成保护对象一样。想要确认自身实力而进入到游戏世界中，为了追求强大而不懈努力。

**洁莉丝卡**：故事途中遇到的带着ArFA-Sys的神秘女性，是一位举止稳重，在《GGO》中颇有名气的独行高玩。关注着幸运获得了ArFA-Sys的主人公，有时会给予忠言逆耳的劝告。溺爱同伴的ArFA-Sys，喜欢为其穿上可爱的衣服。

# 战斗系统

本作是一款主打第三人称射击玩法的即时战斗游戏，玩家可以装备不同的武器在场景内进行闯关，与各种敌人展开战斗。除了近远程的攻击装备外，角色还能像蜘蛛侠一样，发射特殊的钢索道具粘着远方地点吸附前进，抵达一些单凭跳跃到不了的高处。除了这些，玩家还能使用回避射击、滑行射击等战斗动作。





■火箭筒



■手枪



■加特林



■散弹枪



■钢索

# 故事角色



## 诗乃

CV：泽城美雪

以某个契机进入了《SAO》世界，与桐人一起从死亡游戏中生还的少女。性格独立自强，比起同龄人更加成熟，是《GGO》里首屈一指的狙击手，使用武器为高威力的反器材狙击步枪。

## 桐人

CV：松冈祯丞

死亡游戏《SAO》的生还者，被称为"黑衣剑士"的少年。外表弱不禁风，脸庞酷似女性，在《GGO》里操作着像是女性一样的虚拟角色，使用武器为光剑，剑技十分高超，能够斩裂高速飞行中的子弹。

# 世界设定

游戏的舞台是《Gun Gale Online》(简称 GGO)。

在遥远的过去中受到大战影响而毁灭了文明的地球上，生存着乘坐移民宇宙船归来的人类。在这片被枪械与钢铁支配的土地上，玩家们装备上发掘后予以重现的武器，以成为最强枪手为目标展开激战。本作支持 PVP，玩家之间能够相互攻击角逐胜利。游戏为玩家准备了诸多战场，都有着独特的景观。



■被砂覆盖的荒岛



■SBC 格洛肯



■古老城镇



■残影的荒野

## 亚丝娜

CV：户松遥

《SAO》时代担任了实力名列前茅的大型公会“血盟骑士团”的副团长一职，性格温柔但内在坚强的少女。与桐人相遇后，决心与他一起生存下去。在《GGO》与《SAO》中展现了被冠以“闪光”称号的华丽剑技。在《GGO》里喜欢用与细剑相仿的枪身细长的突击步枪。

## 莉法

CV：竹达彩奈

《ALO》中有名的精灵族剑士，现实里是桐人的妹妹。在《GGO》中的主要武器是突击步枪，副武器则装备了与桐人一样的光剑，活用以往作为剑士的经验，擅长近接战斗。

## 西莉卡

CV：日高里菜

《SAO》的存活者之一，在《SAO》中被桐人救助后与桐人一行人共同行动。把在《SAO》的伙伴小龙毕娜带到《GGO》，但在战斗中却不依赖它，坚强地独自战斗。主要武器为轻便且易于操作的轻机枪。

## 莉兹贝特

CV：高垣彩阳

《SAO》的存活者之一，是个能令在场的人都变得开朗的开心果少女。在《SAO》里是一名武具锻造师，接受过桐人制作剑的委托。对《GGO》的枪械制造感兴趣，在战斗中展现了根据中近距离灵活切换散弹枪与轻机枪的战法。

RED DEAD REDEMPTION II

PS4 XOne

| 荒野大救赎Ⅱ | | Rockstar | |
|---|---|---|---|
| Red Dead Redemption Ⅱ | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2018年春 | 人数未定 | 对应周边未定 | |
| 售价未定 | | | |

文 稀饭 美编 雷普利

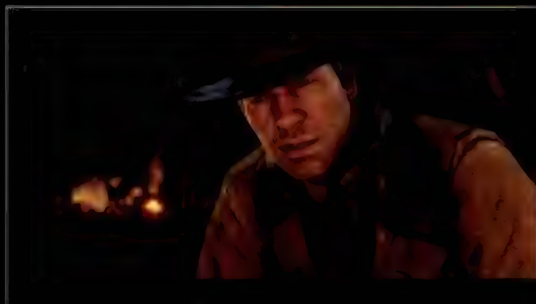
# 叙说过往的故事

在《荒野大救赎》于2010年横扫各大游戏奖项以来，关于它的续作消息就从来没有停止过，而当《横行霸道V》开始接过《荒野大救赎》的班，继续横扫各大游戏奖项，还长期霸占销售榜首位时，玩家们对于《荒野大救赎》续作的期待不但没有消退，反而越发强烈。几乎每一年的E3，我们都能听到《荒野大救赎》续作有可能会公布的消息，但最后这款作品却是任性地选择在去年的10月20日首次公开，避开了几乎所有游戏展会热点，也从侧面证明了Rockstar对这款作品的信心十足。在今年，同样是在完美避开游戏展会热点的情况下，Rockstar公布了《荒野大救赎Ⅱ》的正式标题，以及发售时间段，终于让人看到了一丝早日玩上这款预定神作的希望。

不过话说回来，《荒野大救赎Ⅱ》已经经历了一次延期，从当年初公布时的2017年秋推后到了2018年春，考虑到Rockstar精益求精的态度，再次延期的风险，似乎也是存在的，所以比起暂时显得虚无缥缈的确切发售日，还是让我们来谈谈这款游戏目前公布的精彩内容吧。

虽然早在公布之前，就有传言说《荒野大救赎Ⅱ》不会是一款续作，反而会是《荒野大救赎》的前传作品，如今随着第二部预告片公布，在《荒野大救赎》当中作为马斯顿师父和对手登场的德奇（Dutch）在视频的最后现身，这一说法也随之得到了证实。

不过虽然德奇有出现，作为主角的却不是他，而是范德林帮当中的另外一位成员：亚瑟·摩根（Arthur Morgan）。



## 收账人和逃犯 COLLECTOR AND FUGITIVE

### ●全新主角

目前关于亚瑟，我们还是所知不多，但有一点是可以肯定的，那就是亚瑟是范德林帮中的收账人。这种类似收保护费的活计，并不是轻松活，他必须要在西部的荒野中寻找到自己的收账对象，还得百般恐吓，以防对方想赖账。在预告片当中，亚瑟在收账时就说出了以下这么一番狠话：



▲虽然Rockstar塑造的主角里基本没有真正意义上的好人，但如同亚瑟·摩根般"恶"得纯粹的仍然是非常少见。

**"也许你的母亲不再为你父亲哀悼的时候，我会让她接着为你服丧。"**

这从一个侧面说明了亚瑟的凶狠之处，而这只是他性格中比较"温和"的一面。

### ●全新体验

正如之前在《荒野大救赎》中大家了解到的那样，范德林帮在西部荒野当中可谓是大胆妄为的代名词，所以亚瑟作为帮派当中的一员，要干的事情也远远不止是对乡下农夫们耍耍横。

凭借着在《横行霸道V》里累积的经验，Rockstar显然在《荒野大救赎Ⅱ》里也为我们安排了不少精彩的劫案桥段，例如作为预告片的主题，范德林帮显然打算掠劫一台火车上的货物，甚至还要为此招兵买马。


▲亚瑟（右）正在与另外一位帮派成员商量招募人马。

除此之外，预告里也有亚瑟掠劫银行，以及炸开金库的场面，可见玩家们也会有机会尝试一些较小规模的罪案。但正如亚瑟在预告中所说的那样，起码有三个州的警察在通缉范德林帮的成员，不惜跨山越野去追捕这些罪犯，所以亚瑟和其他帮派成员们少不了会和治安官以及联邦调查局探员们交火。


▲预告片中多次展示了亚瑟使用双枪的镜头，似乎意味着他是一位能够左右开弓的神射手，不知道这个设定是否会被体现在游戏当中。

# 德奇和老伙计

## DUTCH AND OLD FRIEND



### ●枭雄领袖

当玩家们在《荒野大救赎》中和德奇碰面时，这个带着范德林帮纵横西部的强盗头子早已两鬓斑白，最后面对曾经的弟子马斯顿，在对决中被击败后，选择用跳崖自杀的方式来维持自己的尊严，而不是成为囚犯。

◄在《荒野大救赎》当中，已经被马斯顿击败的德奇。

▼《荒野大救赎Ⅱ》中相对年轻的德奇，看起来野心勃勃。

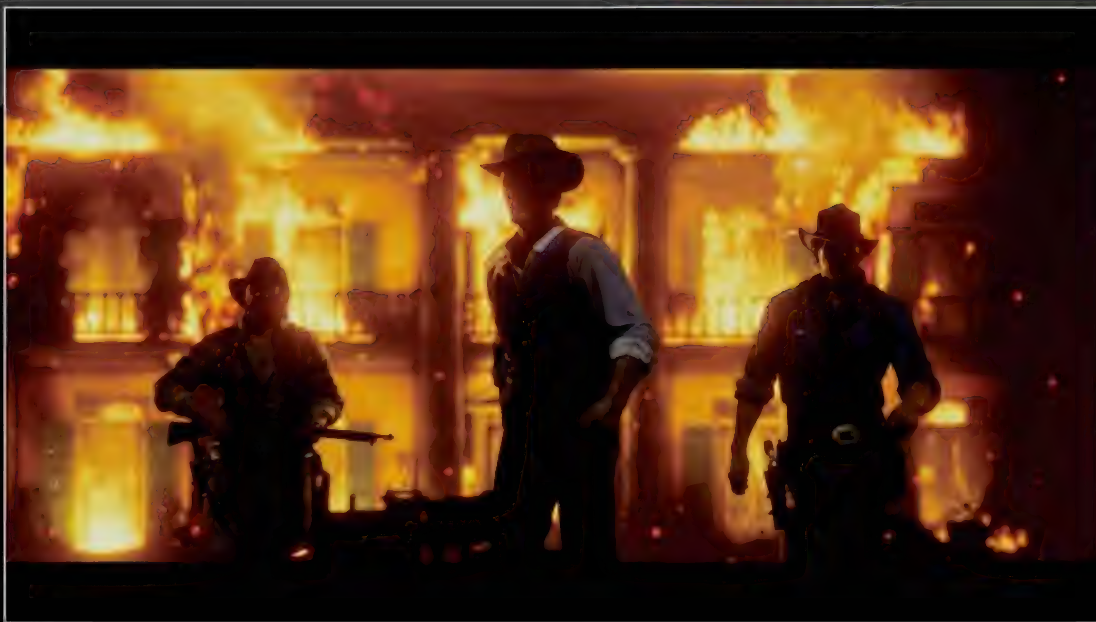
但在《荒野大救赎Ⅱ》的新预告中，虽然德奇只是露了一脸，但可以看出来他还是处于自己的巅峰岁月，一头黑发几乎不见白丝，明明是随意坐着，却带着一股王者的神态。



按照之前Rockstar透露的情报看来，本次《荒野大救赎Ⅱ》中玩家还是会有机会操纵多个角色，亚瑟应该毫无疑问会是其中一员，不知道德奇会不会也是玩家的操作对象之一？

## ●威廉姆森？

除了德奇，这次在《荒野大救赎Ⅱ》中玩家们既然需要和范德林帮一起行动，其他帮派当中的成员自然也会现身，例如在预告片当中有三个角色走离一栋燃烧的建筑，右边的角色看穿着应该就是亚瑟，而左边的角色从帽子的造型上来看，应该是范德林帮的其中一个成员：比尔·威廉姆森。



▶这三人里左方手持步枪的男子应该就是比尔。

比尔在《荒野大救赎》中作为马斯顿的其中一个追杀对象登场，穿着中最有代表性的就是他的宽檐帽左边会被别在帽顶上，而且从视频中来看，他哪怕是更年轻一点的时候，就已经留着一把大胡子了。

▶在《荒野大救赎》中登场的比尔，虽然着装和《荒野大救赎Ⅱ》中不太一样，但头上的帽子和一脸大胡子倒是没什么变化。








▲目前粉丝们对于本作首个公开美术图里七个角色中对应《荒野大救赎》角色的分析，原图中央的角色应该就是前文提到的亚瑟（请看本次“前线狙击”的题头图），另外三人的身分则仍然尚未能确定。

不过威廉姆森的出现也引来了一些猜测，既然本作在刚公布时，概念原画上就有7个身影，是不是就是对应着范德林帮的七位主要成员，而如果是如此，其中会不会也有着前作主角马斯顿？

一切都要等情报进一步公开才能确定，如果《荒野大救赎Ⅱ》真的能够如期在明年春季发售，那么近期应该会有更多情报公开，大家请多多关注我们的进一步报导。




| 假面骑士 巅峰战士 | | BNEI（PS4） | |
|---|---|---|---|
| 仮面ライダー クライマックスファイターズ | | 动作 | 日版 |
| 2017 年 12 月 7 日 | 本地 1 人，在线 1 ~ 4 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 8208 日元 | | | |

# 一决胜负！最强的假面骑士究竟是谁?！

回头一看，上一作《假面骑士》的对战作品还停留在 2011 年 PSP 的《假面骑士 巅峰英雄 Fourze》，时隔 6 年，粉丝们终于能再度玩上这类作品，而且这次不仅支持 2V2，连最新的《假面骑士 Build》也有收录在内。

文 昴星团　美编 Juxi

## 游戏玩法

从宣传视频的内容来看，旧角色的动作基本沿用以前的素材，大致能确定本作的玩法和以往的《假面骑士》对战格斗作品类似。和以往不同的是，本作不仅有 1V1 规则，还有首次登场的 2V2 玩法，也就是说和好友能满足最多 4 人联机对战。另外，战斗场地追加了高低差要素，战斗的时候可以借助障碍物回避对手的技能，乐趣满满。





▲ 4 人大乱斗，甲斗系列的 Clock Up 说不定能成为辅助之王？

## 参战作品

就目前少有的情报得知 本作收录了从平成年代( 2000 年 )至今的所有 TV 骑士共 19 部作品，《假面骑士 巅峰英雄 Fourze》里的大量昭和骑士是否能回归还未得知。



▲Faiz大战Ex-Aid。

# 角色介绍

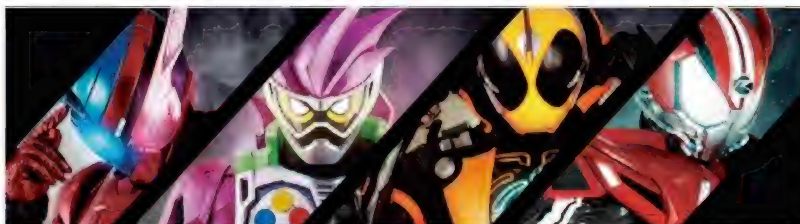
目前官方已公布了 4 个角色的情报，下面就让我们来看看这些各具个性的骑士。

## 假面骑士 Build



**简介**

由天才物理学家桐生战兔变身而成的假面骑士，会使用生物 + 物体搭配的“满装瓶罐”的元素战斗，拥有专属的剑和枪械，更有特色武器钻头粉碎者。



**技能：兔子跳跃**

Build 的特殊能力，可以一口气进行长距离移动，使用前摇也很短，可令其在场地内灵活走位。



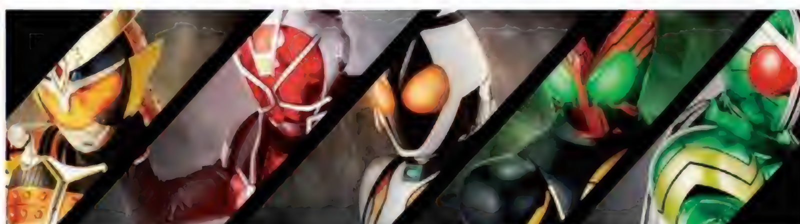


## 假面骑士 Ex-Aid



**简介**

实习医生宝生永梦变身而成的假面骑士，一直在与“游戏病”的病原体 Bugster 战斗。



**技能：能量道具**

使用道具让自己强化，道具分为强化攻击力的“肌肉化”和增加速度的“高速化”两种。





## 假面骑士 Faiz



**简介**

由乾巧变身而成，是与人类进化体 Orphnoch 战斗的专用装甲，拥有手枪、拳套、光束剑等多种高科技配件。



**技能：加速形态**

大幅增加自身的行动速度，能瞬间给予对手多段连击。





## 假面骑士 空我



**简介**

五代雄介使用古代人创造的腰带变身而成的假面骑士，借助腰带灵石的能力，可变成具有特殊能力的多种形态。



**技能：升华形态**

空我的体力归 0 后，借助灵石的能量完全复活，并使所有形态都变成更强力的升华形态。





# .hack//G.U. Last Recode

正如之前官方所公布的那样，《.hack// G.U. 最终编码》并非只是简单的高清化。除了有系统上的改良外，本作还将追加新剧情、新角色以及新的战斗形态，可谓是诚意十足。The World :R2 的运营即将落下帷幕，而等待着主角驰尾以及曾经伙伴们的，却是一段全新的冒险。

文 哪尼 美编 雷普利





| PS4 | | |
|---|---|---|
| .hack//G.U. 最终编码 | | BNEI |
| .hack//G.U. Last Recode | | 动作角色扮演 / 日版 |
| 2017年11月11日 | 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价未定 | | |

## 未尽的结局！新篇章Vol.4追加

PS2 原版的剧情分为《Vol.1》、《Vol.2》和》《Vol.3》共三个章节，而此次高清化的《.hack// G.U. 最终编码》将追加全新的章节——《Vol.4 或是编织世界的蛇们所梦之梦》。主角驰尾获得了新的力量，同时也会有新的 NPC 角色登场。

《Vol.4》描绘了发生在原作结局后的故事，在事件结束的一年多后（游戏中时间为 2018 年底），原本已经退出“The World”网络世界的驰尾，终于在经过不懈地调查后，得知了当时下落不明的欧凡目前所在之处——被称为“失落之地”的库亚·赫尔姆大空洞，当他再次登陆游戏并来到此处，却发现欧凡被困在冰柱之中。



■失落之地——库亚·赫尔姆大空洞

▼困在冰柱中的欧凡

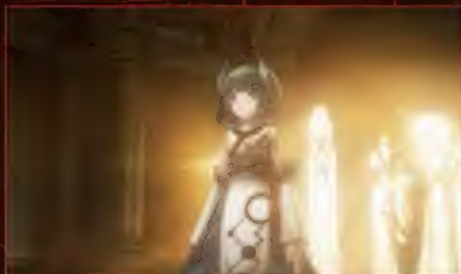




然而即便穷尽了一切的力量，驰尾都无法破坏冰柱救出欧凡，为此他再次集结了过去的伙伴们，一起商讨救援行动方案。而摆在众人面前的，还有另一个残酷的现实——《The World》即将于2018年12月31日正式停止运营，时间已经所剩无几，拯救行动迫在眉睫。







就在众人一筹莫展之际，名为"库萨比拉"的神秘少女出现在了驰尾的面前，她似乎对驰尾刚刚发现的库亚·赫尔姆大空洞相当熟悉。关于这名新角色官方并没有给出更多详细的情报，但不难看出其会是新篇章中的关键，而她究竟从何而来，在这次拯救欧凡的行动中又将起到什么样的作用，只能留待游戏中一探究竟了。



按照库萨比拉的指示，驰尾来到了失落之地迷宫的最深处，此时出现在他面前的，是从未见过的怪物——"阴影之灾难 贝加尔特"。巨大而诡异的身躯，拥有着吞噬一切数据资料的能力，并以此不断成长。此外其还能够在迷宫的任何位置开启传送通道，猝不及防地出现在众人面前。打败他，是否就是拯救欧凡的关键？

## 再进化！5th新形态



►阴影之灾难 贝加尔特



◄神秘少女——库萨比拉

原作中随着剧情的推进，主角一共有四种不同的战斗形态，武器分别为双刀、大剑、镰刀和双枪。而在此次追加的新篇章中，驰尾也将迎来全新的"5th形态"（说实话这个名字起得实在有点太普通了，第四形态好歹还叫"Xth"呢）。



▲驰尾的5th形态





新形态下无法使用过去的四种武器，不过拥有专属的新武器——八相剑“无间龙之门”，其蕴藏着第一相至第八相，也就是八种碑文因子的力量。虽然从外观上看，“无间龙之门”依然是类似于大剑的造型，但是剑身部分则采用了可分离的多段式剑刃设计，挥舞时可借由能量连结剑刃，形成如同长鞭一般的战斗方式，距离更远且变化多端，甚至可以分散后像浮游炮一样发射。



▲普通的长剑形态，招式为斩击。



▲如同长鞭一样挥舞，连续形成伤害。



▲剑刃环绕于剑身四周并射向敌人，连打按键可提升伤害次数。



# 新的战斗系统

## ●八相技能

### 1 第一相技能——炽烈的斩首



驰尾的凭神——史凯斯，也被称为“死之恐怖”（删除）。



第一相“史凯斯”的碑文技能——炽烈的斩首，将武器化为巨大的镰刀，对敌人进行连续斩击。威力强大，是最常用的八相技能。

### 2 第二相技能——混乱的飞翔

阿托莉的凭神——伊尼斯，也被称为“混乱的海市蜃楼”（复制）。



第二相“伊尼斯”的碑文技能艺——混乱的飞翔，将武器化为尖锐的双刀，在空中发动眼花缭乱的乱舞攻击。对飞行系的敌人具有伤害加成的效果，同时可以附加各种状态弱化效果。



### 3 第三相技能——苛烈的萌芽



库恩的的凭神——梅格斯，也被称为“增殖”（备份）。



第三相“梅格斯”的碑文技能——苛烈的萌芽，将武器化成树枝状的特殊短剑，可以发动旋风状的攻击。特别之处在于对敌人造成伤害的同时并将其转化化为自身的HP，攻守兼具。

### 4 第四相技能——天命修罗曼荼罗

八咫的凭神——菲德赫尔，也被称为“命运的预言者”（测试）。



第四相“菲德赫尔”的碑文技能——天命修罗曼荼罗，将武器化为巨锤，以沉重的攻击砸向敌人，形成的巨大冲击足以吹飞大范围的敌人。这一技能在对付具有刚体效果的敌人时会有奇效。



**5 第五相技能——囚缘的大轮**



朔望的凭神——格雷，也被称为“策谋家”（计算）。



第五相“格雷”的碑文技能——囚缘的大轮。武器化为一红一蓝的双刀，对敌人造成连续多段的斩击伤害。威力强大，对飞行系敌人有伤害加成。

**6 第六相技能——妖艳的红旋风**

恩杜兰斯的凭神——玛哈，也被称为“诱惑的恋人”（快捷方式）。



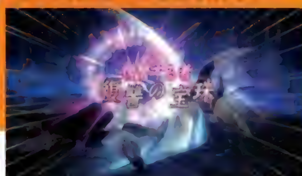
第六相“玛哈”的碑文技能。武器化成为巨大的紫色勾爪，连续攻击后有一定几率使敌人陷入魅惑状态。



**7 第七相技能——复仇的宝珠**



佩的凭神——塔尔沃斯，也被称为“复仇者”（恶意软件）。



第七相“塔尔沃斯”的碑文技能。武器为特殊的枪矛状，连续攻击后武器顶端会高速旋转，从而带来多段伤害，强大的单点突破力对付外壳坚硬的敌人非常有效。

**8 第八相技能——凶神的制裁**

欧凡的凭神——柯尔菲尼克，也被称为“再诞”（重启）。



第八相“柯尔菲尼克”的碑文技能。将武器变为巨型能源炮，发动后将一口气摧毁前方的所有敌人，适合进行远距离攻击。



## ●双重触发

一般情况下“八相技能”只能发动一次，不过处于5th形态的驰尾，可以进行“双重触发”。当发动完一次“八相技能”后，按照屏幕中出现的提示再次按下R1键，即可从四个“八相技能”中选择其一再次发动。




▲完成第一次“八相技能”后




▲画面上将出现“Double Trigger”的提示




►按下R1键并再次选择想要发动的“八相技能”




| NS | |
|---|---|
| **异度神剑 2** | **Monolithsoft** |
| ゼノブレイド 2 | 角色扮演 \| 中文版 |
| 2017 年 12 月 1 日 \| 人数未定 | 对应周边未定 |
| 售价为：8618 日元 | |

在之前的任天堂直面会上，《异度神剑 2》正式公布了发售日为 12 月 1 日。随着新情报的不断公开，本作的系统细节也逐渐明朗，作为年内最期待的日式 RPG 作品，一想到还有两个月不到就能玩到，心情着实是越来越期待了。另外在本期杂志截稿之前，任天堂也正式公布了本作将对应简体及繁体中文，对于对本作有兴趣却苦手日文的玩家来说，这可以说是一个激动人心的好消息。

文 水无月 美编 Juxi



# 新公布角色

## 异刃 ブレイド



ニア
### 妮娅
CV：大和田仁美

性格率直爽朗的少女，是队伍中的吐槽担当。和莱克斯非常意气相投。头上长着类似兽人的耳朵。



ビャッコ
### 白虎
CV：稻田徹

是妮娅的“异刃”，在妮娅小时候时就像管家一样照顾着妮娅，能够听懂人类的话语。总是以“大小姐”来称呼妮娅。



ハナ
### 哈娜
CV：久野美咲

因为特拉没有成为御刃者的资质，因此他利用自己机械方面的知识给自己制造了这个人工异刃。全身拥有金属的身体，并且能听懂诺本族的语言。

## 御刃者 ドライバ-



トラ
### 特拉
CV：野中蓝

出身于“诺本族”，是莱克斯的好友，是一位喜欢机械，憧憬着成为“御刃者”的男孩子，可惜并没有成为御刃者的资质，总是称呼莱克斯为“大哥”。

### 注：御刃者与异刃的关系

“异刃”是需要成为“御刃者”的人类通过接触核心水晶（コアクリスタル）而获得生命的亚种生命体。“异刃”是与对应的武器共同诞生，作为让其诞生的“御刃者”的助手而成长，协助其进行战斗。而御刃者（ドライバ-）是为了让“异刃”诞生而被选中的人类，“异刃”能够与御刃者产生共鸣并赋予御刃者力量，他们之间以能量和武器作为渠道互相连接。御刃者可以选择不同的异刃来驱使不同的力量。



## 稀有异刃 レアブレイド

在游戏中 玩家需要操作主人公"异刃同调"从核心水晶中生成新的"异刃"，而产生的结果并不确定，有时会获得外形、能力或是武器均为随机生成的"普通异刃"，有时则有可能获得较为高级的"稀有异刃"，此次《异度神剑 2》中的诸多"稀有异刃"都将由不同的画师来设计。下面为大家介绍一些由不同画师绘制的"稀有异刃"


















# 战斗系统细节逐渐明朗



### 与异刃共同战斗

本作的战斗由御刃者和异刃共同合作展开，御刃者进行攻击，同时异刃则对御刃者进行辅助，与大地图上游荡的敌人对峙进入拔刀状态后，御刃者会自动发动攻击。

### 驱动技

重复攻击后，御刃者可以发动"驱动技"，驱动技有各种不同效果，有些可以使敌人倒地，有些会根据在敌人侧面还是背面伤害有所变化，有些则会发动回复效果。玩家需要根据当前战况使用合适的驱动技。

### 异刃切换

御刃者最多可以带着 3 名和其同调的异刃（其中有一名是在剧情上的御刃者搭档）参与战斗，而在场的异刃可以在战斗时进行切换。不同的异刃其属性、武器、驱动技、必杀技都有不同。

### 必杀技

使用驱动技可以积蓄异刃的必杀技槽，当必杀技槽攒满后就可以发动强大的"必杀技"，使用必杀技时异刃会代替御刃者发动攻击 威力共分成 4 阶段。



# 限定版正式公开

限定版已经成为现在游戏营销不可或缺的要素之一，本作自然也不例外。限定版"《异度神剑 2 收藏版》( Xenoblade2 Collector's Edition )已经正式公布，内容包括游戏一份、画册、OST 与金属收藏盒，价格 10980 日元。My Nintendo Store 也会销售不含游戏的纯特典套装，价格 4000 日元。另外同时还将发售《异度神剑 2》主题配色的 NS pro 手柄，价格 7480 日元。








Xenoblade2 Collector's Edition

NINTENDO SWITCH × 超本格リズムゲーム





DMM、今井秋芳、音乐游戏……这几个感觉上不会有任何关联的"名词"凑到一起后，便成就了这款"超本格音乐游戏"——《少女金属》。几乎是为 NS 的特色功能量身打造的本作，能否真的做到突破传统，令人耳目一新呢？

文 哪尼　美编 Juxi

| 少女金属 | | DMM Games (NS) | |
|---|---|---|---|
| がるメタる！ | | 音乐 | 日版 |
| 2018 年 2 月 | 本地 1 人 | 对应年龄：未定 | |
| 售价未定 | | | |




# 今井秋芳式的剧情展开

虽然是一款音乐游戏，不过本作显然在剧情上也下了一番功夫，请来了今井秋芳担任监督与脚本创作。从《东京魔人学园传奇》、《九龙妖魔学园纪》和《魔都红色幽击队》等今井秋芳的代表作中不难看出，其对于"带着超现实幻想色彩的现代社会高中生除魔故事"情有独钟。本作的世界观设定虽然不能说与以往的作品"一脉相承"，但依然带着浓厚的个人特色。

故事发生在 20XX 年东京的吉祥寺地区，放学后骑着脚踏车回家的平凡男高中生，被突如其来的外星人带走后，灵魂被注入了女子高中生的体内。












然而等待着他的并不是《你的名字》那样的展开，尚且来不及确认自己的胸前是不是多了些什么，面对发起猛烈攻势的外星触手怪，他必须担起保卫地球的责任！

虽然听起来一点也不靠谱，但对抗敌人的方法只有一个——组建乐队，用旋律进行战斗！



# 金属力量！保卫地球的女子乐队






合成器手
潘水キア

鼓手
星乃凛子



贝斯手
黑蔷薇院摩丹

副吉他手
仓太惠理依





主吉他手
新取椎美




# 漫画式过场动画

游戏的过场动画采用动态漫画的表现方式，人设与作画都由青木俊直负责。简单的线条和大色块的填充，极具个人特色的作画风格不仅标榜着游戏本身的与众不同，也和轻松幽默的剧情有着很高的契合度。




# 没有谱面的体感音乐游戏？

听旋律、看谱面、完成判定——就算表现形式再怎么创新或变化，绝大多数音乐游戏的设计其实都离不开这三大基本元素。不过，号称“超本格”的本作，最大的特色竟然是没有谱面？！

玩家所扮演的主角是乐队中的鼓手，而游戏则利用了Joy-Con的操作特点，将左右两个控制器模拟成鼓棒，玩家只需要挥舞控制器做出“打架子鼓”的动作，即可开始表演。而根据动作上的变化，Joy-Con所搭载的HD震动功能则会将敲击鼓面的手感反馈给玩家，从而带来真实的演奏感。







不过比较令人在意的是，如果既没有任何谱面作为约束，也没有相对严谨的判定作为标准，那么该如何能够体现出“演奏”的乐趣呢？如果仅仅只是跟随节奏的变化改变晃动手柄的频率和速度，那么游戏性上肯定会大打折扣。




# 自由组合旋律

本作的另一大的特色便是“自由组合旋律”：游戏将曲目分为前奏、A段旋律、B段旋律、高潮和结尾五个段落，玩家可以将不同的旋律放入各个段落中，自由地进行配列和组合，从而简单地创作出属于自己的乐曲。

在TGS前夕的任天堂直面会上，《超级马里奥 奥德赛》公布了不少新的情报。这款NS平台的首款"《超级马里奥》系列"作品很快便会在10月27日与各位玩家见面了。从目前的情报来看，本作的可玩内容相当丰富，这趟在世界各地的旅行将会相当精彩。让我们搭上奥德赛号飞行船，向着新的王国进发！

文 余烬　美编 Juxi

| 超级马里奥 奥德赛 | | Nintendo | NS |
|---|---|---|---|
| Super Mario Odyssey | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2017年10月27日 | 游戏人数未定 | 无对应周边 | |
| 售价未定 | | | |

# 新王国
## 穿过严寒潜入大海

在之前的情报中，我们为大家介绍了目前公布的几个王国的情报，包括都市王国、沙漠王国、森林王国、帽子王国、瀑布王国、美食王国。而在这次的直面会中，冰雪王国与海滨王国正式与大家见面。按照"《超级马里奥》系列"的传统，游戏中一定会有不少主题关卡是发售前情报中不会介绍的，而在这次的直面会视频中，我们能在其中一个镜头清楚地看到除了"某个地球"外，月球也显眼地出现在了画面之中。这是否预示着我们也能在游戏中前往月球呢？

### 冰雪王国

终年的冰雪让这个王国异常寒冷，如果没有专门的防寒服的话，身处其中的马里奥只能不停地颤抖。

### 海滨王国

凭借通透而美丽的海水，这里成为了人们的度假胜地。这里的海水是一种碳酸水。马里奥不仅能在这里打排球和跳水，还能够潜入水下饱览广阔的海底世界。



■马里奥能前往月球进行冒险吗？




◀潜身在鱼中的马里奥。







# 新玩法
## 在小游戏中成为世界第一

虽然本作自身的玩法已经足够丰富，但本作依然极其厚道地在游戏中设置了不少小游戏。并且，玩家在这些小游戏中的成绩均可以上传到互联网，从而查看自己在全世界玩家中的排名。从目前公布的情报来看，本作提供的小游戏包括乌龟赛跑、跳绳和赛车竞速。期待本作更多的小游戏，以及各位玩家在这些小游戏中的出色表现。









# 新物件
## 装饰你的奥德赛号

在之前的情报中，我们为大家介绍了马里奥辗转世界各地的方法——搭乘奥德赛号飞行船。在旅行的途中，奥德赛号不仅是交通工具，更是作为马里奥的家一般的存在。所以，我们不仅要让马里奥穿得体面，更要让奥德赛号凸显个性。通过各个王国的“糖果帽”道具店，我们可以为马里奥买到各式各样的服装，同时也能买到奥德赛号的贴纸和摆件。将贴纸贴在奥德赛号表面，再将摆件放在房间内，装饰出只属于你的奥德赛号吧！



▲将贴纸贴在奥德赛号表面。

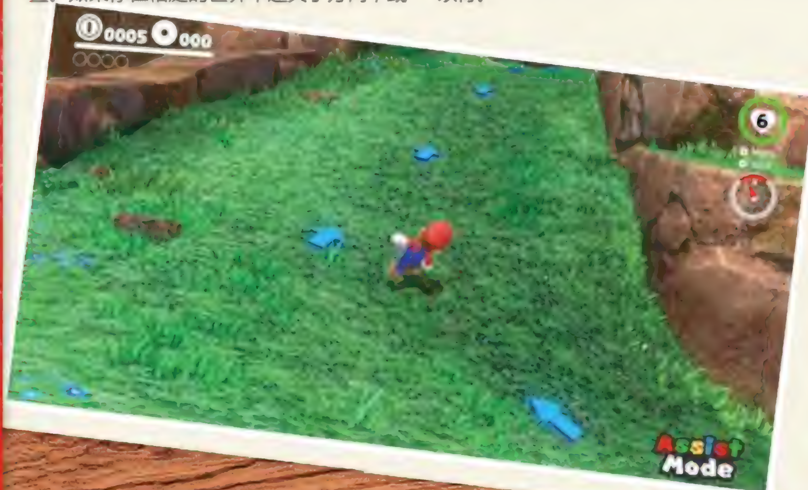


▶在道具店中购买贴纸和摆件。


▲将摆件放在奥德赛号房间中。

# 新模式
## 辅助模式助你轻松通关

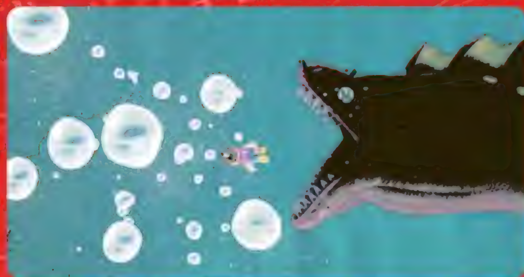
除了最一般的“普通模式”外，本作还提供了“辅助模式”。在该模式下，不仅会在地面上出现箭头指引前行的方向，还能够让马里奥在落下深渊时更快地回到之前的位置。如果你在箱庭的世界中迷失了方向，或者是个平台跳跃的苦手，那么辅助模式将能够帮助你更轻松地通关游戏。既然都已经出现了降低难度的辅助模式，那么游戏中是否还存在着增加难度的全新模式呢？我们拭目以待。




# 新功能
## 用相片记录这次旅行

说到旅行当然是少不了摄影，本作功能强大的“快照模式”正是为那些喜爱“拍拍拍”的玩家所准备的。在进入到快照模式后，不仅能旋转和伸缩镜头，还能够改变滤镜和景深 以及对 LOGO 的位置进行调整等等。在进行旅行的同时，用镜头去记录下这个世界的神奇与绚丽吧！





# 新限定
## 同捆主机同步发售

任天堂将在《超级马里奥 奥德赛》的发售日 10 月 27 日推出本作的同捆主机。同捆主机除了包含游戏本体外（日版为实体版，美版为数字版），还会有一对红色的限定 Joy-Con 手柄，以及以《超级马里奥 奥德赛》为主题的收纳包。日版同捆主机的售价为 37980 日元，美版为 379.99 美元。








# 黄金眼 GOLDEN EYE

■COS 尤娜·克洛弗德　■出自《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》
■Coser 秋沙雨　■插画 西达cida

视频黄金眼



http://space.bilibili.com/2250815/#!/channel/detail?cid=6796



## 火焰之纹章无双
ファイアーエムブレム无双



NS/3DS

[ 24 ]

■Koei Tecmo　■动作
■2017年9月28日　■中文版

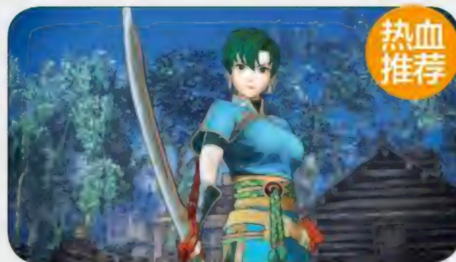
**游戏简介：**“《无双》系列”与人气战棋游戏“《火焰之纹章》系列”的合作联动作品，讲述了阿伊特利斯国的史昂王子与莉安公主这对姐弟，和被从异界召唤，来自“《火焰之纹章》系列”的诸多英雄们一起，为了拯救被邪龙侵略的祖国而并肩战斗的故事。

•fans向　•酣畅爽快　•策略战术

优点：全程语音 / 割草爽快感十足 / 战略要素充足

缺点：角色动作模组重复 / 地图数量偏少 / 刷刷刷要素单调

本作在传统“《无双》系列”割草玩法的基础上，融合了如三角互克和双人组队等“《火焰之纹章》系列”的特色要素。玩家除了需操作当前角色一骑当千外，还需通过委任功能指示其他 AI 角色攻城掠地，“《火纹》系列”的战略特色也得以体现。过场剧情和牵绊对话全程语音也极富诚意。不过本作缺点也显而易见，**故事模式太短、历史模式靠大量重复关卡和纯粹为刷而刷的设计来延长游戏时间。**一部分角色动作模组重复也是个问题，如果有续作的话希望能够得到改进。




▲来自《火焰之纹章 烈火之剑》的美丽女剑士琳迪丝是本作最强角色之一。



操作方面主要还是轻重攻击外加无双大招的刷刷刷套路，不过细细品味，还是能从中发现不少《火纹》的特色元素，比如枪剑斧相克、转职、组队提升牵绊等内容，而技能的培养、武器的炼成的系统玩法也保证了游戏的耐玩度。就 NS 版而言，画面表现还是不错的，帧数很足，整体战斗流畅爽快。



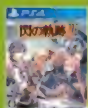
比想象中好玩，四人组队下密集的任务让整场战斗无冷场，武器相克的作用也颇为明显，关卡有充分的时长且全程高能，原版音乐的“无双化”也体现了厂商高超的编曲水平。不过穿越式的剧情有些过于简单粗暴了，白夜和暗夜章寻找姐姐哥哥部分尤其如此……

VG评论 COMMENTS

**卫星** 评《火焰之纹章无双》
兵种相克、转职、支援等系统高度还原《火纹》原作，尤其是兵种相克系统让割草多了一分战略的思考，另外 BGM 也是超赞，喜欢原作的玩家不容错过。

**吉翁吉翁** 评《火焰之纹章无双》
花架子很多，还原度也不差，致命的问题是动作模组重复实在太多了，本来可操作角色就很少了。虽然“《无双》系列”重复模组多是通病，但也没多到本作这种地步。

## 英雄传说 闪之轨迹Ⅲ
英雄伝説 閃の軌跡Ⅲ



PS4

[ 24 ]

■Falcom　■角色扮演
■2017年9月28日　■日版

**游戏简介：**《闪之轨迹Ⅲ》的故事发生在前作结局的一年半之后，刚从学校毕业的主角选择成为教官来到母校托尔兹军官学校的分校，在那里与新创立的Ⅶ班学生们一起面对动荡不安的帝国局势以及在水面下活跃的各大势力。

•fans向　•剧情派

优点：粉丝福利部分够用 / 建模进步很大

缺点：某些场景掉帧 / 平衡性有待加强



打开游戏第一眼最惊艳的还是建模，和前两作相比进步很多。新加入的“破防”系统很利于刷道具和素材，不过这也让游戏更加倾向于物攻输出，物攻和魔法两者的平衡性还是有待加强。剧情上，**以前留下的剧情坑和部分卫星在本作里都有提及，然而依然逃不掉填完坑后挖更大坑的套路。**战斗的键位有很大的变化，新键位也更加适应当下的节奏。新难度的加入很是照顾新手玩家，副核心回路孔也让给核心回路练级不再像前两作那般磨蹭。




▲有时候出乎意料的临时队员和同行角色也是一大惊喜。



作为系列第 3 作，剧情与前作紧密关联。新增的指令与“破防”系统大大增加了战斗的战略性，即使选择普通难度也要求玩家掌握破防的时机，否则战斗难度会相差较大。整体剧情节奏与对角色的刻画回归第 1 作的风格，虽然模式化严重的问题依然存在，但内容可圈可点，最遗憾的是帝国篇还是没能完结。



作为“《轨迹》系列”的一员，本作应该是综合游戏性最强的一部。钓鱼、打牌等小游戏有进一步的改善，战斗方面也加入新的勇气指示并适当提高了敌人的强度，使战术性有所加强，带来相当新鲜的感觉。然而在剧情上，人物对话冗长得离谱，各种救场的套路也令人啼笑皆非。

VG评论 COMMENTS

**袁素萨** 评《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》
画面相对前两作进步很大，战斗系统也很爽。剧情非常爆炸，只能等中文版再看细节了。

**实习期神** 评《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》
作为一个系列都玩过的玩家，这作剧情已经不再那么吸引我了。我只是作为个粉丝想看看游戏中的老角色和老朋友。

## 茶杯头
Cuphead



XOne

[ 27 ]

■Studio MDHR ■平台动作
■2017年9月29日 ■美版

**游戏简介：**《茶杯头》是一款复古风格的平台动作游戏，游戏的画面借鉴了二十世纪三十年代的美国动画，将游戏角色与敌人的动作描绘得惟妙惟肖。玩家将在游戏中连续体验数十场超高难度的 BOSS 战以及跑酷关卡，享受到十分“硬核”的游戏体验。

·抖M专属 ·硬派核心 ·合作同乐

优点：
- 复古风的画面风格
- 硬派的操作体验
- 武器能力自由搭配

缺点：
- 对新手不太友好
- 关卡设计存在瑕疵



复古的画面和演出效果为本作带来了全新的游玩体验，数十场 BOSS 战以及 6 场跑酷关卡的设计各有特色，几乎没有重复的感觉，最终章节赌场关卡的设计形式也让人眼前一亮。此外，游戏还加入了多种武器以及能力道具，让玩家在面对不同战斗场景时能够自由选择打法。不过本作对新手的游戏体验不太友好，就算是在简单难度下仍然会让新手感到困难，但瑕不掩瑜，**作为一款画面特征鲜明的独立作品，本作在游戏性以及艺术性上的平衡无疑已经做得十分出色。**



▲布鲁托你走错片场了！



《茶杯头》保持了初公布时就令人眼前一亮的画风和硬核的难度。已经被夸上天的 30 年代动画风格就不多提了，但那流畅无比的操作手感和高难度下的 BOSS 战体验真是绝赞，比起很多号称是“魂”风格但纯粹为难而难的作品高明太多，可以说是游戏难得酣畅淋漓，我被虐得心甘情愿。



游戏几经延期果然是值得的，尽管相比 60 美元的大作本作的内容还是偏少，但数量繁多的 BOSS、3 种难度的不同呈现、还算丰富的武器和技能等，已经远远值回票价。再加上出色的画风和小有难度的挑战，让本作的综合素质绝对能够在今年的独立游戏中名列前茅。如果分量再足点儿，我会给满分。

VG评论 COMMENTS

**北方约伊兹之狼** 评《茶杯头》
美术和音乐都属上乘的作品，有浓烈的复古风。BOSS 的形象设计天马行空。不过可惜的是作为一款横版卷轴射击，中间关和 BOSS 的割裂，使得 BOSS 的出场没有仪式感。

**熊拖泥** 评《茶杯头》
此作充分体现出游戏通过交互过程带来体验的本质优势，是远超以剧情故事见长的其他媒介的——因为玩家是自己切身感受“千钧一发”和“随机应变”，而非第三人称的故事聆听者。

## 极限竞速7
Forza Motorsport 7



XOne

[ 27 ]

■Microsoft ■竞速
■2017年10月4日 ■中文版

**游戏简介：**微软王牌赛车游戏的最新作。游戏收录超过 700 种的汽车、30 余条赛道。强大的动态天气系统能够真实再现雨从无到有，然后雨过天晴的情景。本作未来在 Xbox One X 上能提供原生 4K 分辨率 +60 帧的游戏画面，完美支持 HDR 效果。

·视觉系 ·竞技对战

优点：
- 技术力无懈可击
- 收录车数令人满意
- 在线社区极具活力

缺点：
- 完美体验需专业设备
- 简繁字幕不走心



本作从单机到在线都充满丰富的内容。为照顾新手和不擅长真实系赛车游戏的玩家，本作允许玩家修改比赛的各种设定，还能开启自动刹车、自动转向等功能。而系列老玩家也可以通过设定更强的对手、开启更真实的功能来提高难度，从而获得更好的奖励。类似微交易的开箱功能让游戏有了手游的感觉，除了车手道具、车辆外，还可以用抽出来的模组提高比赛的奖励。中文翻译水平极高，简体中文尤其值得称赞。但过场动画的中文字幕不够美观，且有提前延迟的情况。



▲在6代中加入的雨天效果在本作中又得到了强化。



从个人观感来说，本作其实有点平平无奇，不是说游戏本身不好，而是没有办法和《极限竞速 6》拉开太大的差距，只是在天气效果和车手外观设定上有一些亮点。但个人相信**本作的真正实力，需要等待年底 Xbox One X 发售之后才能够体现，4K 画面配着 60 帧的究极驾驶体验令人期待。**



本作那经过进化后的天气以及昼夜变化系统表现不错，不同的天气下赛道的不同表现大大增加了游戏的真实度以及乐趣，画面的表现力也令人满意。驾驶的手感则保持系列水准，在真实和乐趣上取得了不错的平衡。但和前作相比，本作很少能有让老玩家眼前一亮的地方。

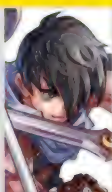
VG评论 COMMENTS

**大虫子 2017** 评《极限竞速 7》
4K 画面美轮美奂，不过似乎是为了照顾 XOne S 的机能，在草地和光影上的画面表现感觉还没有出全力。

**yangjie** 评《极限竞速 7》
优化不错，部分场景很惊艳，但绝大多数还是和 6 代差不多。



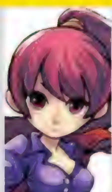
**水无月**
既是“《火纹》系列”死忠也是无双割草爱好者。



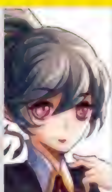
**三味线**
嘴上说不要，手指却停不下来的伪无双玩家。



**马修**
《火焰之纹章》（伪）饭加《无双》饭。



**秋沙雨**
从《空轨 FC》过来的老玩家，没想到至今故事还没说完。



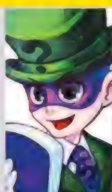
**果汁**
从《空轨》开始进坑的 RPG 爱好者。



**北山杉**
伪（《茶杯头》通关限定）·平台动作游戏爱好者。



**纱迦**
从 FC 鼎盛时代过来的骨灰级玩家，魂斗罗的精神已写入基因。



**稀饭**
开着非常简单模式假装自己是车神的无驾照人士。

### 评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分
的游戏为**“黄金珍藏”**

24~26分
的游戏为**“热血推荐”**






《闪轨Ⅰ》和《闪轨Ⅱ》讲述了黎恩等人学生时代的故事，盼望已久的《闪轨Ⅲ》里，刚从军官学校毕业不久的黎恩又再次来到了母校的分校，与一个个熟悉又或者不熟悉的同事或者学生一起开始了他的教官生涯。新角色的加入和老面孔的登场都叫人兴奋，曾经无法去的城市在本作里也隆重亮相。尽管结尾依然秉承《闪轨Ⅰ》的套路来吊着玩家们的胃口，但是诸多系列的谜题在本作里也得到了解答，这么一款游戏，作为系列玩家又怎能错过？

# 系统详解

## 难度选择

游戏的难度从低到高分别为“VERY EASY”、“EASY”、“NORMAL”、“HARD”和“NIGHTMARE”。

“VERY EASY”～“HARD”在探索地图的可以自由切换。玩家可以自由摸索，觉得自己适合什么难度就用哪个。

游戏一开始也可以选择最高的“NIGHTMARE”难度，在游戏里也可以调低难度，但是一旦调低之后就无法再次开启“NIGHTMARE”难度。

## 键位说明

**•野外探索**

※野外探索时的部分键位可以在菜单的“SYSTEM”→“OPTION”→“操作设定”里进行更改。

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 对话/调查/攻击 |
| × | 移动时长按的话变成行走，长按为加速对话/取消 |
| △ | 打开菜单 |
| □ | 开启移动选单 |
| L1 | 切换队首角色/长按为加速对话 |
| L2+○ | 打开ARCUS Ⅱ |
| L2+△/□ | 动作菜单（视剧情进度而产生变化） |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L3 | 重置视角 |
| R1 | 加速跑/开启或者关闭自动对话 |
| R2 | 冲锋攻击 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开地图语音履历和对话回顾 |
| 方向键↓ | 打开地图页面 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 打开魔法菜单 |
| OPTIONE | 存档菜单/跳过剧情 |
| 按下触碰板 | 打开教官手册（查看各种笔记） |

**•战斗**

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 选择 |
| 右摇杆 | 转换视角 |
| ○ | 通常攻击/确定 |
| × | 移动/取消 |
| △ | 战技列表 |
| □ | 魔法列表/（光标移动到敌人身上时）查看敌人信息 |
| L1 | 更换战术连结对象 |
| L2 | 查看简易信息 |

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| R1+方向键 | 发动S战技 |
| R2 | （操作尤娜时）切换模式 |
| R3 | 拉近/拉远视角 |
| 方向键↑ | 打开勇气指示列表 |
| 方向键↓ | 逃跑 |
| 方向键← | 打开道具菜单 |
| 方向键→ | 更换队员 |
| OPTIONS | 跳过攻击过程 |

## 笔记本（NOTE）

在移动时或者打开菜单的时候按下触碰板就能打开笔记本，在这里可以查看与大多数收集要素有关的讯息，在游戏里的收集内容都能在这里进行查找。

| 条目 | 作用 |
|---|---|
| メイン | 查看分校充实度、学院等级、教官等级等游戏进度，在每天结束时会结算一次分校充实度，在每个章节结束时评价教官等级以及学院等级 |
| クエスト | 查看各章节主线委托、支线委托以及分校委托的完成情况 |
| 战斗 | 查看战历和每个迷宫里的敌人情报 |
| 人物 | 查看人物介绍，在特定时间点与指定NPC对话、完成对应角色的羁绊事件或完成委托可更新人物笔记/查看与主要角色之间的羁绊进展情况 |
| 料理 | 记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理 |
| 钓り | 记录了钓鱼相关的详细内容 |
| カード | 查看VM卡片的收集进度或者是编辑自己的卡组 |
| 书籍 | 记录了已获得的书籍 |

## 菜单

在移动时按下△键就能打开菜单。

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| EQUIP | 查看或调整装备 |
| ORBMENT | 查看或者使用魔法/查看或者调整回路 |
| ITEM | 查看或使用道具 |
| STATUS | 查看角色的状态以及可使用的战技、S战技 |
| TACTICS | 调整战斗时的队伍阵型以及战术连结对象 |

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| LINK-LV | 查看各角色战术连结的等级和效果 |
| COSTUME | 为队伍里或者曾经加入过队伍的角色改变服装、发型或者穿戴饰品 |
| SYSTEM | 可进行存档、读档、删档、回顾、游戏系统设定、回到主菜单页面等操作 |

## 委托（クエスト）

在学校或者是实习地里玩家会收到来自居民或者是政府的委托，完成委托除了能够获得AP点数以及金钱奖励之外，有些特殊装备或者回路也是能够通过完成委托来获得的。

在一些委托里玩家需要选择选项或者做出一些举动，或者是在委托人的要求之外达成额外的要求时，最后结算时所获得的AP点数就会额外增加，有时候还能拿到额外的道具奖励。

## 地图探索

### 代步工具

在第一章和第二章的主线剧情里会分别解锁骑马和导力摩托。

在之后的章节里导力摩托都能自由使用，但是马需要和《ナインツ》的成员对话之后才能解锁。

在野外里按下L2键 + □键能够在任意地点骑马，按下L2键 + △键能够在任意地点骑摩托。靠近马匹和摩托按下□键还能设置负责驾驶的角色和与对方同乘的角色。

### 场景破坏（ブレイクオブジェクト）

在野外、城镇或者迷宫里的部分场景是可以通过攻击来破坏掉的，在过去两部作品里的场景破坏只能够捡取到道具或者米拉（《轨迹》世界中的金钱单位），在本作里的场景破坏则追加了能够回复AP甚至是回复CP（战技点数）的效果。



### 钓鱼

“《闪之轨迹》系列”每作的钓鱼系统都不一样，本作也不例外。

在商店购买或者在野外打倒敌人拿到钓饵后前往地图标示的钓鱼点就能进行钓鱼，操作是从鱼咬饵之后开始，在一开始的转盘选择鱼的尺寸，这只影响钓上鱼后获得的额外奖励，不影响鱼的种类，转盘失败不损失鱼饵。

然后玩家要长按住○键来收线，但是不能收得太急，要是上方的槽移动到左边尽头的话线就会断掉，同时损失1个鱼饵。

鱼被逼急之后就会猛烈挣扎一段时间，这时候继续长按○键的话上方槽移动到最左边的速度就会加快，这时候需要放松线，但是同时需要注意别让线移动到最右边，这样鱼也会逃跑并且损失1个钓饵。

钓鱼的快捷方法就是在序盘刷钱然后去把商店里的钓竿全买了，这样足以应付中盘为止的所有鱼类。

根据钓上来鱼的种类增加，和城镇或者演习地里卖鱼饵钓竿的角色对话就能够获得钓竿奖励，拿到所有钓竿的话钓鱼就基本没多少难度了。

钓上来的鱼可以在商店里兑换成指定的消耗品和饰品，图鉴里最后一条鱼能够兑换成SR稀有度的回路。

### 广播题材

在游戏序盘，玩家会收到ムンク的委托，去为他收集广播的题材。需要在特定章节特定时间点与某位NPC对话后才能够获得题材，对象会在地图上以绿色的☆标志出来。拿到题材后使用L2键 + ○键打开ARCUS Ⅱ将题材发送给ムンク，在章节结束时能够收到他的谢礼。

### 风景照片

和“广播题材”类似，在游戏序盘时玩家会收到ヴィヴィ的委托，为她收集各种风景照片，只需要前往特定地点调查绿色☆符号就能够自动获得照片，然后使用L2键 + ○键打开ARCUS Ⅱ将照片发送给ヴィヴィ，在章节结束时能够收到他的谢礼。

### 料理系统

打开笔记本之后在“料理”项目里就能让指定角色制作指定数量的料理了。每个角色对每种料理有擅长和不擅长之分，同时每种料理让特定的角色去制作的话还会出现独自料理。

本作的料理系统与之前两作没有太大的差别，惟一的区别在于能够让不在队伍里的角色制作料理，这样就避免会出现进行到下一章时无法制作出独自料理的困境。

料理的获得需要在特定的摊位或者餐厅与贩卖员对话选择品尝料理（需要付钱）之后就能够拿到菜单。

## 羁绊事件（絆イベント）

在一周目每一章的自由行动日里，就能拥有与可触发事件数量减半的羁绊点数，消耗羁绊点数可以和同伴触发羁绊事件。进入二周目之后可以选择羁绊点数全满的项目，之后就能触发自由行动日里的所有羁绊事件了。

在本作里，与分校成员（Ⅶ班或者托娃）的羁绊事件可以直接在地图上确认，有黄色的“！”就意味着是可以触发的羁绊事件。

随着剧情的进展玩家还能遇到旧Ⅶ班的成员，与他们的羁绊事件大多数都是通过ARCUS Ⅱ的邮件内容来触发。

### 好感度（絆ポイント）

通过完成每个章节的主线、完成羁绊事件、赠送礼物等行为可以提高好感度，好感度会影响到终章的一段剧情以及奖杯的获得。

## 结晶回路（クオーツ）

结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。

回路分为核心回路（マスタ-クオ-ツ）和普通回路2种。普通回路分为普通（ノ-マル）、稀有（レア）、超稀有（Sレア）三种等级。

在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。同时还能消耗一定数量的普通级别回路以及U物质来将低级回路强化成高级的回路。

### 核心回路（マスタ-クオ-ツ）

核心回路不但可以提升角色的能力和在战斗中附加的特殊效果还可通过升级不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅并且附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强。

在本作里可以给角色装备主回路和副回路共两种回路。主回路可以享有该核心回路的所有效果，而副回路的核心回路只能享有该回路的第1个效果，而且能力的增幅也比主回路插槽要少，但是能够使用副回路的所有魔法。

同一个核心回路可以两个角色分别装备在主回路和副回路的插槽上，但是同一个角色不能在两个插槽装备同一个回路。

### 结晶插槽

在游戏前期至中期，玩家需要消耗耀晶石碎片给队伍角色解锁结晶插槽，解锁插槽不仅意味着可装备的回路数量增加，同时还会提升角色的EP上限。

按照系列惯例，每个角色都有3个插槽是限定属性的，例如黎恩的是“时火时”，艾尔缇娜的是“幻时幻”。

每个角色不能装备完全相同的回路，例如装备了“攻击2”之后就不能再另一个插槽上再装备一个“攻击2”，但是可以装备“攻击3”或者“攻击1”。



# 战斗系统

## 角色各项数值和能力

| 名称 | 含义 |
|---|---|
| HP | 生命值，减到0时进入无法战斗状态 |
| EP | 魔法值，使用导力魔法时会消耗 |
| CP | 战技点数，使用战技或S战技时消耗，通常情况下攻击命中敌人或受到伤害时蓄积 |
| EXP | 角色的总经验值 |
| NEXT | 升级到下一级所需的经验值 |
| STR | 物理攻击力 |
| DEF | 物理防御力 |
| ATS | 魔法攻击力 |
| ADF | 魔法防御力 |
| SPD | 行动速度 |
| DEX | 器用度，关系到角色的命中率 |
| AGL | 敏捷度，关系到角色的回避率 |
| MOV | 移动范围 |
| RNG | 攻击范围 |

## 遇敌

和历代《轨迹》作品一样，迷宫和野外的敌人采用可见式，在迷宫和野外移动时对着敌人按○键可以进行攻击，实力远超于敌人时攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。

在没有被地图上的敌人发现的情况下对敌人使用地图攻击的话敌人就会晕眩（艾尔缇娜、米莉安等部分角色在被敌人发现的情况下攻击敌人也能让它们晕眩），和它们接触后就可以进入“奇袭攻击”，在对我方有利的状态下进入战斗。在没有被发现时直接与敌人接触的话会进入“先制攻击”。

在本作里，还新增加了全新的地图攻击“冲锋攻击（アサルトアタック）”，使用“冲锋攻击”来攻击地图上的敌人的话，无论是否被敌人发现，都绝对会在“奇袭战斗”的情况下开战，并且让全体敌人的破防槽减半。不过发动“冲锋攻击”需要消耗冲锋点数（AP）AP可以攻击场景的道具来回复。

各战斗类型一览

| 战斗类型 | 触发方式 | 效果 |
|---|---|---|
| 冲锋攻击 | 按下R2键发动的攻击命中敌人 | 获得优势攻击的效果，CP上升10，全体敌人破防槽减半 |
| 奇袭攻击 | 接触昏厥的敌人 | 获得优势攻击的效果且CP上升10 |
| 先制攻击 | 从背后接近敌人 | 加快友方的行动顺序 |
| 通常战斗 | 正常情况下接触敌人 | 无效果 |
| 背后遇袭 | 被敌人从背后袭击 | 敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除 |

## 战术连结（戦術リンク）

在战斗里玩家的操作回合或者是在地图移动时的菜单界面里，玩家可以随意切换上场角色的战术连结对象，每个角色都有着固有的战术连结技能，这些技能只有在进行战术连结的时候才会发动。

每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡（体勢崩し），在失衡状态下的限定时间内按下对应按键能够发动让战术连结对象进行攻击的“追击”、正在进行战术连结的两人一起组合攻击的“连续猛攻（ラッシュ）”和全体成员一起发动进攻的“爆裂猛攻（バースト）”。

使用除了“追击”之外的攻击需要消耗ブレイブポイント（BP），BP需要通过发动“追击”来进行积攒，在战斗画面右上角可以看到BP的积攒情况。



## 破防（ブレイク）



在战斗里查看敌人状态的时候，可以在敌人下方的HP槽处看到一个蓝色的槽，这个槽便是本作新增加的“破防槽（ブレイクゲージ）”，让角色使用破防率高的战技或者是使用针对敌人弱点魔法属性的导力魔法来进行攻击的话就能够有效地减少破防槽。当破防槽减至0时，敌人就会进入“破防”状态。

在“破防”状态下的敌人有以下几种特征：

①我方角色对该敌人的伤害输出增加；



②破防时敌人绝对会掉落道具；

③解除敌人的所有能力上升效果；

④对敌人使用普通攻击或者战技时绝对会让敌人失衡。

## 高扬

在与BOSS或者是猎兵类的敌人进行战斗时，减少他们的HP后他们会进入“高扬”的状态，进入该状态之后我方对该敌人的伤害输出会减少，敌人的攻击都会变成暴击，而且还会发动威力强大的S战技。



当然也有解除敌人这一状态的办法，那就是让敌人陷入“破防”的状态。当敌人进入“高扬”状态时，“破防槽”的削减速度就会增加。

## 勇气指示（ブレイブオーダー）

“勇气指示”是能够在角色行动时不消耗该角色的回合直接进行作战指示。勇气指示在发动的时候也需要消耗BP。指示能够给予我方全体成员以各种各样有利的状态效果。

每个角色都有着各自的指示，例如黎恩的专用指示是全体成员CP增加并且伤害输出提升，亚尔缇娜的专用指示是反射敌人的所有攻击。除了指示效果不一样之外，每个角色指示的BP消费量也各不相同。



临时参战的角色（例如克蕾雅、安洁莉卡等）以及部分在主线期间与队伍同行的角色（例如パトリック、托娃等）也有着各自的勇气指示。



## 切换战斗模式

切换战斗模式是使用特殊警棍“枪械旋棍”的尤娜专用的战斗系统，战斗模式分为以旋棍的近战为主的“突击者模式”和以火枪范围攻击为主的“机枪手模式”。

**突击者模式（ストライカ - モ - ド）**

以旋棍来进行战斗的进展模式，攻击范围小而且对象基本只有单个敌人，这时候使用者的角色参数会提高。

**机枪手模式（ガンナ - モ - ド）**

以枪击为主的中距离战斗模式，通常攻击会变为范围性质的射击，一次性能够应对多个敌人，但是和“突击者模式”相比角色参数较低。





## 战技（クラフト）



战技是通过消耗在战斗或者其他手段（料理、道具等）积攒的战技点数（CP）来发动的角色固有技能，分为攻击类、支援类和回复类等多个种类。通过让角色升级就能够获得新的战技。



## S 战技（S クラフト）

消耗 100 ~ 200 点 CP 来发动的强大必杀技，每个角色在一开始并不是都有 S 战技可用，随着主线的进行会逐一解锁Ⅶ班成员的 S 战技，旧Ⅶ班绝大多数成员的 S 战技是一开始就能用的。

## 机甲兵战

本作里的机甲兵战基本都是期间限定 + 剧情限定的内容，不过和前作相比，可使用的机体大幅度增加，主角黎恩有时候在剧情里还会搭乘其他的机体。

机甲兵战的主要内容就是攻击敌人的三个部位之一，攻击到失衡率较高的部位就会发动追击，敌人在摆出每个姿势时的弱点部位都不一样。BP 累积到 3 之后就能够让操作的机体发动必杀技，在 2 架机体在场的情况下 BP 累积到 5 的话就能够发动协力必杀技，这是前作终章最终战的限定操作，在本作里正式实装。

和通常战斗一样，机甲兵战的敌人也有破防槽的设定，将敌人破防之后它的所有部位都会变成可以发动追击等攻击的弱点。

在游戏里一些不驾驶机体的队友就会作为协助人员参战，轮到他们的回合时就能够使用每人特有的 EX 魔法来对敌人进行攻击或者是给我方机体使用有增幅效果的魔法。

## EX 宝玉（EX オーブ）

在学校的格纳库或者是演习地里能够合成给机体装备的 EX 宝玉。EX 宝玉的效果是针对我方出战的所有机体，所以不必像给角色使用的回路那样需要频繁地进行更改。

随着主线的进行，可以合成的 EX 宝玉等级也就越高，机体能力的提升幅度也越高。

# 流程攻略

游戏建议：在杂兵战或者 BOSS 战里记得使用道具或者是导力魔法来调查敌人资料。

## 序章 春、ふたたび

●一开始是类似于《闪轨Ⅰ》的要塞内战斗，地图的移动和历代作没有什么差别，但是战斗的操作变化较大，可以借此来多适应一下。

●这里的房间都无法进入，所以沿着路前进就行了，在到前方看到回复装置的时候就说明差不多到目的地了，继续前进触发二连战。

**BOSS スレイプニル1×2**

**失衡倾向：刚 > 斩 = 射 > 突。**

**魔法属性推荐：地、水、火。**

由于是教学性质的战斗所以不算太难。使用尤娜的指示（オ - ダ - ）“スレッジハンマ -”来提高削减破防效率，之后见机行事即可，之后还有一场 BOSS 战，所以注意消耗。

**BOSS アイネス、エンネア**

**失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突。**

**魔法属性推荐：兼可。**

由于两人基本不会吃异常状态，所以战斗还是主要以伤害输出与削减破防槽为主，等她们的 HP 将至一半以下后战斗就会自动结束。

●战后时间回溯到黎恩就职的时期，剧情后装备核心回路，之后队伍正式结成，操作角色变为黎恩、尤娜、库尔特、艾尔缇娜。

●沿途的杂兵战会有较为详细的战斗基础教学，途中有可以用于恢复 HP 与 MP 的回复装置可供使用。

| 宝箱 | |
|---|---|
| アインヘル小要塞・LV0 | 1 ブレスR；2 ファイアボルトR；3 テイアの药×3、EPチャージⅡ×3、キュリアの药×3；4 身代わりマペット。 |

●在尽头触发与オルゲンギガント的战斗。

**BOSS オルゲンギガント、ジュ - シ - オルゲン×4**

**失衡倾向：斩 > 射。**

**魔法属性推荐：地 > 水 > 火。**

让尤娜与艾尔缇娜优先解决四个小杂兵，黎恩和库鲁特集中攻击 BOSS。这一战里除了黎恩之外的另外三人可以随意战斗，黎恩的消耗保留到此后的第二场战斗。

剧情之后需要再次与 BOSS 战斗，操作角色只有黎恩一人，同时黎恩习得 S 战技，直接让黎恩使用 S 战技基本上就没有大碍了。

●继续前进来到“アインヘル小要塞·LV0 最奥”，在入口处有回复装置，如果队伍成员的 CP 积攒量还不够的话可以利用场景切换刷新敌人的特性来回到“アインヘル小要塞·LV0”多打打杂兵，HP 和 MP 消耗太大的话可以利用回复装置来调整。

●准备妥当后去最深处触发 BOSS 战。



**BOSS 魔煌兵 ダイアウルフ**

**失衡倾向：刚 = 斩 = 射 = 突。**

**魔法属性推荐：地 > 水 = 风。**

战斗开始时解锁本作的新系统“勇气指示（ブレイブオ - ダ - ）”，通过消耗 BP 可以在一定回合以内获得各种有利的状态。

**BOSS アイネス、エンネア**

善用库鲁特的“レインスラッシュ”来延迟 BOSS 的行动顺序，然后看情况是使用突击阵《烈火》来加大输出还是使用防御阵《铁心》来减少来自敌人的伤害。

# 第1章 再会～白亜の旧都～

## 4/15

●剧情后可以在学校里自由活动，这个时候在触发主线剧情之前剧情是不会进展的。

解锁移动菜单，移动的时候按下□键就能自动前往去过的地方。

解锁人物笔记的收集，部分人物笔记可以直接通过对话来收集到，不过为了能最大享受游戏的乐趣，这里还是建议各位玩家能尽可能地在不同时段与所有NPC对话一次，有时候会有意想不到的收获与乐趣。

●在食堂和ジ - ナ对话解锁料理食谱的收集。

●在格纳库触发剧情解锁回路的合成等机能，和提姐对话合成1个回路即可。

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| リィン（新生Ⅶ组） | 自动获得 |
| ユウナ | 自动获得 |
| クルト | 自动获得 |
| アルティナ | 自动获得 |
| トワ | 自动获得 |
| ランドルフ | 自动获得 |
| ミハイル | 自动获得 |
| オ-レリア | 自动获得 |
| シュミット | 自动获得 |
| パトリック | 自动获得 |
| ティ-タ | 触发格纳库的剧情后获得 |
| タチアナ | 在本校舍图书馆和タチアナ对话 |
| カイリ | 在本校舍2F和カイリ对话 |
| パブロ | 和カイリ对话之后和パブロ对话 |
| ウエイン | 在本校舍2F和ウエイン对话 |
| ヴァレリ- | 在食堂入口旁边和ヴァレリ-对话 |
| グスタフ | 在食堂和グスタフ对话 |
| スタ-ク | 和グスタフ对话之后和スタ-ク对话 |
| シドニ- | 和グスタフ对话之后和シドニ-对话 |
| サンディ | 在クラブハウス和サンディ对话 |
| マヤ | 在训练场・プ-ル和マヤ对话 |
| レオノ-ラ | 和マヤ对话之后和レオノ-ラ对话 |
| ルイゼ | 在操场和ルイゼ对话 |
| ゼシカ | 和ルイゼ对话后和ゼシカ对话 |
| フレディ | 在东南侧的菜園和フレディ对话 |

书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报・第1号 | 在食堂等商店购买 |
| 最新机甲兵年鉴 | 本校舍图书馆 |
| クロスベル州观光案内 | 本校舍图书室 |
| 帝国铁道史 ～导力革命后の五十年～ | 本校舍图书室 |
| 近代スポ-ツ ～传统を超えて～ | 本校舍图书室 |

●图书室里有前两作的书籍可供翻阅。

●在本校舍与奥蕾莉亚以及托娃对话之后去找尤娜、库鲁特、艾尔缇娜3人触发剧情。

●地图上所有的主线都触发过了之后就能离开学校，离开之前确保收集部分不会有遗漏。

●进入晚上后在宿舍里和尤娜、库鲁特、艾尔缇娜3人分别对话。

●回到房间休息进入自由行动日。

分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 奥蕾莉亚 | 校舍3F里オ-レリア的房间 |
| 兰迪 | 宿舍1F的澡堂 |

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ルイゼ（メガネ） | 在校舍1F和ルイゼ对话 |



## 4/16

●和前两作一样，本作也有羁绊事件（絆イベント），消耗羁绊点数能够触发对应角色的剧情，在一周目时由于羁绊点数的上限所以并不能够触发所有人的羁绊事件，建议可以根据自己的喜好或者从回收道具、人物笔记的方面来进行。

●可触发的羁绊事件 缪泽、库尔特、艾尔缇娜。

●把近郊都市里标有红色“！”的5处剧情全部触发，期间获得钓竿。出门后触发剧情解锁委托系统。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 荷物の配达代行（必须） | 4 | 自动接下委托之后分别前往ラジオ局《トリスタ放送》和武器・交换屋《ナインヴァリ》，最后去菜园和サンディ对话，将3个包裹全部送出后回去广场和快递员对话即可。 | ブレイブシ-ド |
| 香辛料の调达 | 4 | 在食堂和ジ-ナ对话接受委托，前往宿酒场《バ-ニ-ズ》与店主バ-ニ-对话，然后前往食材・杂货《如水庵》即可。 | 精灵香 |

●其他内容 在ブティック《ラパン》有可以送给爱丽榭的礼物“ホワイトシルク”，在食材·杂货《如水庵》有可以送给艾尔缇娜的礼物“水羊羹”。

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| エリオット | 自动获得 |
| エリゼ | 自动获得 |
| ムンク | 自动获得 |
| ジンゴ | 自动获得 |
| ロジ-ヌ | 自动获得 |
| ミュゼ（小悪魔） | 缪泽的羁绊事件 |
| ユウナ（帝国人だからって） | 在操场和尤娜对话 |
| アッシュ（文艺部发足） | 在图书馆和阿修对话 |
| オ-レリア（贵族の嗜み） | 在音乐室和奥蕾莉亚对话 |

书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 人でなしのエドガ-1 | 在书店和レイチエル对话 |
| トマトニオ传记・上巻 | リ-ヴス・民家房间的柜子上 |

分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 托娃 | 宿舍1F的澡堂 |

钓鱼

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| リ-ヴス东部 | カサギン、スノ-シュラブ、ロック、カルプ |

料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 山盛りオニオンリング | 宿酒场《バ-ニ-ズ》，选择“オススメ「山盛りオニオンリング」500ミラ”，支付500米拉学到料理 |

●完成委托“荷物の配达代行（必须）”之后前往礼拜堂，然后去本·游具《カ - ネギ - 書房》将捡到的卡片送还，同时解锁小游戏“VM”的卡片收集。

●准备就绪后前往校舍1F的会议室。

VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| レイチエル（本・游具《カ-ネギ- 房》） | ディ・アルマ×3 |

●剧情后队伍构成变为黎恩和米莉安，同时追加羁绊点数。可触发的羁绊事件：尤娜、托娃。

●去ラジオ局《トリスタ放送》和ムンク对话后解锁广播题材系统，在对话里拿到一些能够成为广播题材的话题之后可以通过ARCUS发送给ムンク。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 軽音部の立ち上げ | 4 | 在屋顶和パブロ对话接受委托，然后去駅前广场与ヴァレリ-对话即可完成委托。 | - |

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| レクタ- | 自动获得 |
| ミリアム | 自动获得 |
| アルティナ（Oz） | 自动获得 |
| パブロ（轻音部） | 完成委托“軽音部の立ち上げ” |

VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| シドニ-（クラブハウス） | ヘプタス×3 |

分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 米莉安 | 宿舍1F的澡堂 |

●去ベ - カリ - カフェ《ルセット》和艾尔缇娜对话之后结束休息时间，队伍构成变成黎恩、米莉安与艾尔缇娜。和提姐对话可以进行补给和强化。

●操作入口的开关选择“小要塞LV1の攻略を開始する”。入口处有回复装置。解锁艾尔缇娜和米莉安的勇气指示，黎恩习得战技“疾风”。

●攻略要点是找到能够打开阀门的开关，途中会有几场强制杂兵战。

宝箱

| | |
|---|---|
| アインヘル小要塞・LV1 | 1 エアストライクR；2 シルバ-ピアス；③イエロ-ヘア・ミリアム；4 クレストR；6 七个属性碎片×50 |

●来到“アインヘル小要塞·LV1最奥”有这拥有商店功能的特殊回复装置。

**BOSS ズオウ**

**失衡倾向 :刚 = 斩 = 射 = 突。**
**魔法属性推荐 :风 > 火 > 地。**

战斗开始后艾尔缇娜习得 S 战技。调查完 BOSS 的信息之后首先使用黎恩的指示提升我方的攻击力，之后在 CP 全满的状态下使用 S 战技基本就能收拾掉。

●战斗结束后可以直接使用地图移动的方式瞬移到入口，离开要塞之后白天的内容就结束了，之后米莉安就会离队。

## 4/17

●剧情后是二连战。

**BOSS ドラッケンⅡ（リィン教官）**

操作角色为尤娜与库尔特。本作的机体战里加入了防御功能，当我方机体被锁定的时候可以消耗 CP 来防御敌人的攻击。

本战因为是教学关，所以难度不算很高，在黎恩蓄力前的失衡有效部位是身体 > 手臂。积攒 2BP 就能发动必杀技了。

**BOSS ヘクトル弐型（アッシュ）**

操作角色为黎恩。活用教学关的知识来战斗即可，容易失衡的部位为头部。

## 4/21

●剧情之后可以在列车内自由活动，在澡堂洗澡能够恢复 HP、EP 并且 CP+100,。分别和托娃、克蕾雅、尤娜、库尔特、艾尔缇娜以及瓦利玛对话之后回到自己的房间休息就会进入第二天。

●如果想要收集 VM 卡片的话，建议现在马上去和尤娜对战拿到レンジャー，在获得ナイト之前这个 Master 卡还是挺用得上的。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| クレア | 自动获得 |
| クレア（とある“事故”） | 自动获得 |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| 尤娜（3号车厢） | レンジャー |

## 4/22

●演习地的设施可以自由使用了，同时还有一个委托。

●克蕾雅临时入队。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 野生のレシピ | 4 | 在营地里和フレディ对话接受委托，需要交给他“ムカゴ”和“ハチノコ”各3个，“ムカゴ”打西サザ-ラント街道的爆弹草或者ベニテングタケモンチ可以掉落，“ハチノコ”打パルム间道的クマンバ可以获得 | 2000米拉 |

●离开演习地后经由南サザ - ラント街道①来到セントア - ク，剧情后克蕾雅离队。

●交换 · 骨董品《デメテル》可以交换到送给库尔特的礼物“真鍮の万年笔”。

●分别到圣堂广场的百货店和住宅街去触发剧情，然后去圣堂广场的大圣堂接下主线的委托“药草の采取代行”后就能前往街道了。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 药草の采取代行（必须） | 4 | 去セントアーク大圣堂和ラムゼン大司教对话接受委托，之后的攻略参照主线部分。 | 2000米拉、治愈 |
| お祝いのご驰走 | 4 | 在セントアーク · 邸宅里和女仆イジ-对话接受委托，获得10个钓饵，然后前往南サザ-ラント街道2钓“レッドパ-チ”，钓鱼点在地图上有标示。 | 2000米拉、新鲜ミルク×10、ハニ-シロップ×10、千万五谷×10 |
| 迷い猫の搜索 | 4 | 和カフェ · 宿泊2F的イヴアン老人对话之后接受委托，系列惯例的找猫委托。首先去贵族街和カセット卿对话然后去圣堂广场靠近空港处触发剧情，遇到一个老熟人，再去住宅街东南处调查门触发剧情即可。 | 2000米拉、にゃんにゃんセット · 白 |

**宝箱**

| | |
|---|---|
| 南サザ-ラント街道1 | 1ゴルドスフィアR；2ホワイトレンズ；3七个属性碎片×50 |
| 西サザ-ラント街道 | 1キュリアの药×3、S-タブレット×3；2グリ-ンペンデュラム；3レキュリア |
| 北サザ-ラント街道1 | 1ク-ルネックレス；2テイアラの药、EPチャ-ジⅡ、セラスの药 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| セレスタン | 自动获得 |
| ヴィヴィ | 自动获得 |
| サンディ（炊事班のリ-ダ-） | 在演习地和サンディ对话 |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| セレスタン（ハイア-ムズ侯爵邸） | ギュネ · フォス×3 |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报 · 第2号 | 演习地补给班スタ-ク |
| コニ-と不思议な博物馆 · 上卷 | 贵族街的邸宅 |
| 不义の英雄 · 上卷 | 圣堂广场百货店的古书 · 杂货《エルヌ-ル书房》 |
| **料理食谱** | |
| 料理名 | 入手途径 |
| サザンミックス | 圣堂广场的ジュ-ススタンド《ダイナ》 |
| 春风シフォンケ-キ | 住宅街的カフェ · 宿泊《エイプリル》 |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| 南サザ-ラント街道1 | スカイギル、カルプ、カサギン |
| **广播题材** | |
| 对象NPC | 圣堂广场ホテル · オ-ガスタ的キセラ |

●到北サザ - ラント街道①的地图所示地点触发战斗。

**BOSS ファランクスJ9×3**

**失衡倾向 :刚 > 斩 = 射 > 突。**
**魔法属性推荐 :水 > 火 > 地。**

相当于野外小 BOSS 级别的敌人，需要注意的是它们的炎伤状态攻击。但是姑且是杂兵级别的敌人所以 HP 也不高，调查完之后利用指示提升伤害输出然后让黎恩和艾尔缇娜使用 S 战技一口气解决即可。

●战后继续往深处走触发剧情。

●回到セントア - ク后进入西サザ - ラント街道，在路上解锁为ヴィヴィ收集照片的剧情，可拍照的地点会在野外或者城市地图上的以绿色的☆标记出来，本攻略提供拍照的区域，详细位置各位读者可以直接打开地图来确认就行了。

●从西サザ - ラント街道来到イストミア大森林，在入口触发杂兵战。

**宝箱**

| | |
|---|---|
| イストミア大森林 | 1コ-ラルブレス；2ハ-ブの苗；3アセラスの药×2；4必胜ハチマキ |

**钓鱼**

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| イストミア大森林 | スカイギル、カンジエ-ロ、スノ-シェラブ、カルプ |

**风景照片**

| | |
|---|---|
| 拍摄地点 | イストミア大森林 |

●来到深处的入口时有回复装置。

●进入深处后采集地图上标示出来的花，采集完毕后触发战斗。

**BOSS アジルタラン×3**

**失衡倾向 :刚 = 突 > 斩。**
**魔法属性推荐 :时 > 地 > 风 = 幻 > 水。**

和在森林里遇到的大型杂兵差不多，因为之后在该区域没有其他的强制战斗或者 BOSS 战，所以可以选择直接用艾尔缇娜的 S 战技清场。

●回到セントア - ク，来到大圣堂触发剧情，然后去和大司教对话汇报委托。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| 金发の少女 | 自动获得 |

●去圣堂广场的车站前触发剧情，然后前往南サザ - ラント街道，解锁骑马系统。

●回到营地触发剧情之后库尔特习得 S 战技。

●之后前往前往纺绩町パルム。

**宝箱**

| | |
|---|---|
| 南サザ-ラント街道① | ①Uマテリアル×3 |
| 南サザ-ラント街道② | ①アクアブリ-ドSR；②七个属性碎片×50；3钓りエサ×8 |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 人でなしのエドガ-2卷 | セントア-ク住宅街アパルトメント《ルナクレスト》的エルマ |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| 南サザ-ラント街道2 | レッドパ-チ、カルプ、スノ-シェラブ |

●イリスの土产屋可以买到送给米莉安的礼物“キルトポ - チ”。

●分别去杂货 · 仕立て屋《ジェロ - ム》、パルム礼拜堂、宿酒场《白の小道亭》和ヴァンダ - ル流 · 练武场触发剧情后进入アグリア旧道。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 染料の原料调达 | 4 | 在纺绩町パルム的元締め宅和ロジ-对话接受委托，前往アグリア旧道调查地图上的绿色“！”获得黄土石，然后到セントア-ク百货店的食材店与前台对话获得ニジアカネ，再保证身上后地水火风的耀晶石碎片后，去和ロジ-汇报即可完成委托。 | 5000米拉、ゴ-ルドヘア・ユウナ |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ミント | 自动获得 |
| アナベル | 自动获得 |
| ブレディ（芯の通った野生児） | 完成委托“野生のレシピ” |
| **宝箱** | |
| アグリア旧道 | ①ソウルブラ-R；②破盾の牙；③ブル-ペンデュラム；④七个属性碎片×50；⑤ティアラルの药 |
| **料理食谱** | |
| 料理名 | 入手途径 |
| 浓厚ホワイトシチュ- | パルム的宿酒场 |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| パルム | スノ-シエラブ、カルプ、カンジエ-ロ |
| アグリア旧道 | グリ-ンアロナ、スノ-シエラブ |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| クロ-バ-（パルム） | ザミルペン×3 |

●前往触发アグリア旧道的地图所示地点触发 BOSS 战。

**BOSS ゼフィランサス×2**

**失衡倾向 :刚 > 斩 = 射 > 突。**
**魔法属性推荐 :风 > 地 > 火。**

实力相当于小 BOSS 的等级，虽然皮糙肉厚而且会使用范围攻击，但是封技和封魔的耐性最低，还会吃参数降低的攻击，尽量使用这类魔法或者战技来攻击就行了。

●剧情后经由パルム前往纺绩町パルム间道，来到地图所示开战后时间会进行到黄昏，此前还没有完成的委托或者收集最好趁现在做完。

●去パルム间道时别忘了把委托“野生のレシピ”给做了。

| 宝箱 | |
|---|---|
| パルム间道 | ①フォ-スシ-ル；②Uマテリアル×3；③いちごの苗；④炎伤の刃；⑤ネメシスアロ-R |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| パルム间道 | カルプ、スカイギル、レッドパ-チ |

**BOSS バランシングクラウン×2**

**失衡倾向 :斩 > 钢 = 射 > 突。**
**魔法属性推荐 :火 > 风 > 水。**

和之前的 BOSS 相反，这次的 BOSS 主要是注重单人攻击，而且在 HP 下降至一定程度时会进行回复行动，比较有效率的办法是用破防来打断它们的行动或者把它们的 HP 打至一定程度后使用 S 战技一起解决。

●剧情后向外走触发剧情。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ラウラ | 自动获得 |
| ラウラ（师范代） | 在练武场和劳拉对话 |
| **广播题材** | |
| 对象NPC | パルム・民家的シ-ラ |

●离开パルム后继续主线。

●时间进行到晚上后解锁“爆裂猛攻（バ-スト）”，消耗 5 点 BP 来发动全体攻击。

●来到地图指定的地点就会开始战斗，敌人和之前遇到的小 BOSS 一样，不过信息需要重新调查。相继战斗三次后结束今天的剧情。

## 4/23

●学生组离队，劳拉、菲和艾略特入队，回路可以自由调整，但是主核心回路和武器、服装、鞋子没法换。

●来到演习地出口解锁副核心回路，无需在商店解锁，直接能让队友装备第 2 个核心回路，但是对参数的加成较少，能够享有的核心回路效果也只有第一个，不过方便给核心回路练级。

●与在 6 号车厢的瓦利玛和 5 号车厢的提姐对话有小剧情。和库尔特、尤娜 & 艾尔缇娜对话有小剧情。

●在北サザ-ラント街道①和北サザ-ラント街道②路上会触发几场杂兵战。

●从北サザ-ラント街道②前往ドレックノ-ル要塞，剧情后返回演习地，然后前往パルム。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| フィ- | 自动获得 |
| レクタ-（帝国政府の要请） | 自动获得 |
| アガット | 自动获得 |
| トヴァル | 自动获得 |
| トヴァル（Ⅶ组の轮） | 自动获得 |
| アラン | 自动获得 |
| リィン（“力”の制御） | 自动获得 |
| エリオット（帝国の淀みを晴らすため） | 自动获得 |
| ゼシカ（シュライデン流） | 在演习地和ゼシカ对话 |

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| イストミア大森林の手配魔兽 | 4 | 打倒イストミア大森林最深处的“グライムドロ-メ”。 | 2000米拉、ダ-クヘア・フィ- |
| 北サザ-ラント街道の手配魔兽 | 4 | 打倒北サザ-ラント街道的クインクマンバ。 | 2000米拉 |
| なくした财布 | 4 | 在纺绩町パルム和クインズ卿或者ヘレナ对话接受委托，然后去到アグリア旧道，到之前主线来到过的石碑空地找到掉在地上的钱包，返回城镇交给委托人就行了。 | 2000米拉、イエロ-ペンデュラム |

●剧情后经由パルム前往纺绩町パルム间道，来到地图所示开战后时间会进行到黄昏，此前还没有完成的委托或者收集最好趁现在做完。

●去パルム间道时别忘了把委托“野生のレシピ”给做了。

| 宝箱 | |
|---|---|
| 北サザ-ラント街道② | ①Lブル-ヘア・エリオット；②黑の史书 6；③七个属性碎片×50；④オレンジケ-プ |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| 人でなしのエドガ-第3卷 | パルム礼拜堂的ジモ-ネ修女 |
| 北サザ-ラント街道 2 | ロック、カルプ、カサギン |
| **风景照片** | |
| 拍摄地点 | 北サザ-ラント街道② |

●经由パルム来到パルム间道之前打 BOSS 的地方后调查铁门就会继续主线，在此之前做好做完委托和收集。

●在路上会有几场强制战斗，需要注意的是这几场战斗里出现的敌人都是不同的类型（共 3 种），而且在ハ-メル废道是没法遇到的，所以前往不能忘记调查。

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| ハ-メル废道① | グリ-ンアロナ、カンジエ-ロ、カルプ、レッドパ-チ |
| **宝箱** | |
| ハ-メル废道① | ①シルバ-ソ-ンR；②パワ-ポ-ション、シ-ルドポ-ション、マインドポ-ション；③封魔の刃Ⅱ；④斗魂ベルト；⑤クリスタルエッジR；⑥EPチャ-ジⅢ |
| ハ-メル废道② | ①アイヴィネイルR；②ベノムフレイムR；③精灵香 |

●在ハ-メル废道②尽头有回复装置。

●进入ハ-メル，调查村子里的 3 个地点有《空轨》老熟人的彩蛋。

●穿过村子来到墓前触发剧情，剧情后就是 BOSS 战。



**BOSS デュバリィ、シャ-リィ、スレイプニルF1、クリムゾンク-ガ-×2**

**失衡倾向 :斩 > 钢 = 射 > 突。**
**魔法属性推荐 :火 > 风 > 水。**

调查完所有敌人的情报后首先让劳拉使用战技提升自己的攻击力，然后再用 S 战技把杂兵干掉，之后集中火力来对付杜巴莉和夏莉。需要注意夏莉的 S 战技，因为有即死效果，所以一旦夏莉进入高扬状态就立刻集中火力将其破防。

**BOSS 神机アイオ-ンTYPE-γⅡ**

通常待机时攻击“Rア-ム”（右手）。

手放在身前蓄力时攻击“ボディ”（身体）。

手张开蓄力时攻击“Lア-ム”（左手）。

两手握拳蓄力时攻击“Rア-ム”（右手）。

HP 削减了 2 成后库尔特参战。需要注意的攻击是两手握拳蓄力后使用的全体攻击，在看到 BOSS 握拳蓄力时立刻想办法打断它的蓄力或者做好防御准备。

# 第2章 春、相克のクロスベル

## 5/13

●这时候开始非在队成员也能够制作料理，所以不用担心料理的制作问题，专心收集菜谱就行了。

●分别和本校舍 1F 的奥蕾莉亚、本校舍 2F 的执事セレスタン以及格纳库的瓦利玛、シュミット博士对话

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| クルト（踏み出す勇气） | 自动获得 |
| ティータ（アガットとの绊） | 自动获得 |
| フィー（ルトガー） | 自动获得 |
| セレスタン（临时スタッフ） | 自动获得 |
| ミント（临时整备员） | 自动获得 |
| カイリ（医疗の才能） | 在本校舍1F和カイリ对话 |
| レオノーラ（面倒见のいい姊御） | 在プール・训练场和レオノーラ迪欧就 |
| シュミット（理解不能） | 在格纳库和シュミット对话触发剧情后再和他对话 |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报・第3号 | 学生食堂的商店 |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| ミハイル少佐（学生食堂） | ウォール×3 |

●离开学校后进入晚上。剧情后能够自由活动。

●在本·游具《カ-ネギ-书房》可以买到送给尤娜的礼物“帝国スポ-ツ大全”，在武器·交换屋《ナインヴァリ》可以交换到送给克蕾雅的礼物“エレガントシュシュ”。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 取り违えられた本 | 4 | 在礼拜堂和タチアナ对话接受委托，然后前往ベ-カリ-カフェ《ルセット》和リ-ザ对话，最后前往宿酒场《バ-ニ-ズ》和カイン对话即可完成委托。 | 2000米拉、フレッシュハ-ブ×5、しやっきり玉ねぎ×5、ほっくりポテト×5 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| スタ-ク（できる男） | 在宿舍2F和スタ-ク对话 |
| ロジ-ヌ（《匣使い》の从骑士） | 在礼拜堂和ロジ-ヌ对话 |
| ムンク（热意の差） | 在ラジオ局《トリスタ放送》和ムンク对话2次 |
| タチアナ（箱入り娘の勇气） | 完成委托“取り违えられた本” |

| 分校充实度支线 | |
|---|---|
| 对应角色 | 触发地点 |
| 库尔特 | 宿舍1F的澡堂 |

| 料理食谱 | |
|---|---|
| 料理名 | 入手途径 |
| ジュ-シ-ハムサンド | ベ-カリ-カフェ《ルセット》 |

●在宿酒场《バ-ニ-ズ》和老板对话继续剧情，剧情后进入第二天。

## 5/14

●可触发的羁绊事件：尤娜、艾尔缇娜、阿修、劳拉（解锁小要塞·LV1副ル-ト）、米莉安。

●进入学校后触发剧情解锁机甲兵训练，之后每一章的自由活动日都会有一次机甲兵训练，训练每完成一次分校充实度 +10。这时候开始可以和ミント等相关人员对话制作或者装备用于强化机甲兵的 EX 回路。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 小要塞の实践テストLV2（必须） | 4 | 在小要塞里与博士对话开始委托，完成小要塞LV2的攻略之后上午的主线结束。 | 3000米拉、月镜 |
| プレゼントの行方 | 4 | 在リ-ヴス街道上和チャミ-婆さん对话开始委托，然后在街上顺着地上的痕迹调查，前往食材·杂货《如水庵》找ラド-老人，出门后继续调查地面，来到东边桥附近调查即可。 | 2000米拉、レッドクレスト |
| 怀中时计の修理 | 4 | 在リ-ヴス・町长宅和ハドック町长对话接受委托，分别与ミント（格纳库）、ティ-タ（菜园）、パブロ（本校舍2F）、ラド-老人（食材·杂货《如水庵》）对话，最后再次回到格纳库与ミント对话即可。 | 3000米拉、命の雫 |
| シドニ-の忧郁 | 4 | 在学生食堂和シドニ-对话开始委托，然后去本·游具《カ-ネギ-书房》找兰迪，最后去クラブハウス找マヤ对话即可。 | 20000米拉 |
| 高みへの挑战 | 3+2 | 在训练场和奥蕾莉亚对话开始委托，和奥蕾莉亚战斗，将奥蕾莉亚的HP削减三成的话AP+2。 | 3000米拉、黎恩的STR与DEF+5 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| マキアス | 自动获得 |
| ランドルフ（これからは） | 自动获得 |
| 米莉安（姊の恋路） | 米莉安的羁绊事件 |
| シドニ-（怠け者卒业？） | 完成委托“シドニ-の忧郁” |

| 分校充实度支线 | |
|---|---|
| 对应角色 | 触发地点 |
| 缪泽 | 宿舍1F的澡堂 |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 废都の暗黑龙 | 在前一章将“黑の史书 6”发给ロジ-ヌ后和ロジ-ヌ对话获得 |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| リ-ヴス | レインボウ |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| ルイゼ（ベ-カリ-カフェ《ルセット》） | ダルンダラ×3 |

●进入アインヘル小要塞和シュミット博士对话开始进行主线。

●解锁尤娜和库尔特的勇气指示。

●要塞的结构并不复杂，和 LV1 时比起来也就是多了一道爬通风管的过程。

| 宝箱 | |
|---|---|
| アインヘル小要塞・LV2 | ①ホ-リ-ブレス；②Uマテリアル×3；③七个属性碎片×50；④封魔の刃Ⅲ |

**BOSS ストラトスダイバ-、ダイバ-ビット×2**

**失衡倾向：钢＝射＞突＝斩。**

**魔法属性推荐：地＞水＞风。**

先把两边的杂兵解决掉，然后集中火力对付 BOSS。在它的 HP 降至一半以下时会使用回复破防槽和提升参数的技能，所以建议在 HP 降至一半之后提升我方全员的攻击力然后一口气用 S 战技将其解决。

●离开小要塞后进入黄昏。

●可触发的羁绊事件：艾略特、库尔特。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 热き水练 | 3+2 | 在游泳池和ウェイン对话开始委托，进行游泳小游戏，失败后可以重来，只要胜利就AP+2。 | 3000米拉 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| 艾略特（音乐の垣根） | 艾略特的羁绊事件 |
| ウェイン（不屈の精神） | 完成委托“热き水练” |
| ジンゴ（ケルベロス） | 在武器・交换屋《ナインヴァリ》和ジンゴ对话 |

| 分校充实度支线 | |
|---|---|
| 对应角色 | 触发地点 |
| 艾尔缇娜 | 宿舍1F的澡堂 |

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| ムンク（驿前广场） | アップタイド×3 |

●回到宿舍休息结束今天的剧情。

## 5/15

●战斗前可以进行 EX 回路的调整工作。

**BOSS シュピ-ゲルS（セドリック）、シュピ-ゲルS（フリッツ）、シュピ-ゲルS（エイダ）**

□シュピ-ゲルS（セドリック）攻击规律为：

通常待机时攻击“ア-ム”（手臂）。

维持通常待机姿势来蓄力时攻击“ヘッド”（头部）。

变换姿势蓄力时攻击“ボディ”（身体）。

□シュピ-ゲルS（エイダ）攻击规律为：

通常待机时攻击“ヘッド”（头部）。

维持通常待机姿势来蓄力时攻击“ボディ”（身体）。

□シュピ-ゲルS（フリッツ）无论是通常待机还是蓄力时都攻击“ア-ム”（手臂）。

## 5/19

●分别与 3 号车厢的兰迪、4 号车厢的库尔特与艾尔缇娜以及 5 号车厢的尤娜对话。

●库尔特的 Master 卡“ナイト”强烈建议拿到手，这张卡的 HP 有 30 而且技能是消耗 3 マナ提升我方全体 1 点攻击力，配合远攻型的卡片特别好用。

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| 库尔特（4号车厢） | ナイト |

●回到 2 号车厢的房间里结束今天的行程。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| --- | --- | --- | --- |
| 思い出のストラップ | 4 | 在1号车厢和ルイゼ对话开始委托。前往东通り的マルテ购买2个“サモ-ナの干物”，然后在交换屋换到“レトロみつしいST”，将其交给ルイゼ即可。 | 3000米拉 |

●经由ウルスラ间道前往克洛斯贝尔的《オルキスタワ-》触发剧情。

●在东通り的游击士协会门口、港湾区的黑月贸易公司门口以及中央广场的钟分别有小剧情。

●在东通り的P&R商会可以买到送给艾略特的礼物“苍硝子の风铃”。在百货店的杂货コ-ナ-《サザ-ク》可以买到送给艾尔缇娜的礼物“シャチ型フロ-ト”，在ブティック《ルッカ》可以买到送给劳拉的礼物“カメリア·ル-ジュ”。在オ-バルストア《ゲンテン》可以买到送给托娃的礼物“オ-バルドライヤ-”。



●前往港湾区的RFグル-プ·クロスベル支社触发剧情后分别前往东通り和中央广场，最后去西通り进入アパルトメント《ベルハイム》2F最里面的房间触发剧情。

●回到中央广场，和ケイト准尉长对话之后分别去中央广场的オ-バルストア《ゲンテン》、东通り的クロスベル商工组合和港湾区的オ-ゼル进进行调查。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| --- | --- | --- | --- |
| エプスタイン财团からの依赖（必须） | 4 | 在港湾区的RFグル-プ・クロスベル支社与前台对话开始委托，详情见主线攻略部分。 | 3000米拉、カツツェ |
| 市内の店铺调查（必须） | 4 | 详情见主线攻略部分。 | 2000米拉、烟り玉×10、バトルスコ-プ×10 |
| アイデアをちょうだい | 3+2 | 在西通り的ベ-カリ-《モルジュ》与ベネット对话接受委托。需要交给他几个独自料理，交3种可以完成委托，交5种AP+1，交7种AP+2并且获得ミラ-ベ-グル与美臭 | 2000米拉、ティアの药、EPチャ-ジⅠ、セラスの药 |

| 宝箱 | |
| --- | --- |
| ウルスラ间道① | ①七个属性碎片×50；②黑の史书②；③ティアラR |
| ウルスラ间道2 | ①七个属性碎片×50；2メガリスフォ-ル；3ぽかぽかソックス；4钓りエサ×8 |
| **人物笔记** | |
| 角色与项目 | 获得途径 |
| リンデ | 自动获得 |
| ベッキ- | 自动获得 |
| ティオ | 自动获得 |
| アリサ | 自动获得 |
| シャロン | 自动获得 |
| ミハイル（下手な正规军よりも） | 在演习地和ミハイル对话 |
| マヤ（东方人とのハ-フ） | 在演习地和マヤ对话 |
| ルイゼ（父との思い出） | 完成委托“思い出のストラップ” |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报・第4号 | 演习地的补给班スタ-ク |
| トマトニオ传记・中巻 | アパルトメント《アカシア庄》 |
| 不义の英雄・中巻 | 中央广场的百货店《タイムズ》 |
| 人でなしのエドガ-4巻 | 在驿前通り和リッド对话 |
| **料理食谱** | |
| 料理名 | 入手途径 |
| さつぱりトマト面 | 港湾区的面处《オ-ゼル》 |
| 龙老炒饭 | 东通り的宿酒场《龙老饭店》 |
| カフェ・マキア-ト | 中央广场的カフェレストラン《ヴァンセット》 |
| ハニ-ハニ-ベ-グル | 西通り的ベ-カリ-《モルジュ》 |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| ウルスラ间道1 | エ-ゼル、ラオドン、グリ-ンアロナ、レインボウ、コバルトシザ-ズ（委托内容限定） |
| クロスベル港湾区 | ラオドン、スネクヘド、レインボウ、ラオドン |
| ウルスラ间道2 | ハイドシャ-ク、レインボウ、レッドパ-チ |
| **风景照片** | |
| 拍摄地点 | ウルスラ间道1 |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| ウエンディ（オ-バルストア《ゲンテン》） | ダ・カ-ム×3 |

●前往港湾区的RFグル-プ·クロスベル支社与前台对话触发剧情，跟随缇欧来到驿前通り。和缇欧对话后就会结束现阶段的自由时间进入ジオフロント。

●进入ジオフロント触发强制战斗，缇欧暂时入队。进入ジオフロントF区画解锁尤娜的S战技。

●在途中会有几场强制杂兵战。

●ジオフロントF区画的攻略要点是调查开关来让通路升降。除了比较绕路之外没有什么特别需要注意的。

| 宝箱 | |
| --- | --- |
| ジオフロントF区画1 | ①丹精；②キュリアの药×5、S-タブレット×5；③ダ-クヘア・クルト；④マ-ブルブレス |
| ジオフロントF区画2 | 1七个属性碎片×50；2ブレイブシ-ド；3Uマテリアル×5；4八卦靴；5水言铃；6メビウス |

**BOSS 魔煌兵ヘヴィルヴィ**

**失衡倾向：斩＝钢＝射＝突。**

**魔法属性推荐：水＞地＝火。**

HP削减至一半的时候它就会进入高扬状态，之后会高速蓄力和回复，所以在BOSS进入高扬状态之前尽快将其破防，然后配合指示与S战技将其一波带走是最好的。

●剧情后自动返回演习地，夏伦暂时入队。离开演习地后解锁摩托，在可以驾驶摩托的时候按下L2键＋□键即可。

| 宝箱 | |
| --- | --- |
| ウルスラ间道① | ①七个属性碎片×50；2黑の史书2；3ティアラR |
| ウルスラ间道2 | 1七个属性碎片×50；2メガリスフォ-ル；3ぽかぽかソックス；4钓りエサ×8 |

●前往ウルスラ间道②的湖边，调查最深处沙滩上的红花后触发战斗。

**BOSS セア・アンスルト**

**失衡倾向：射＞突＞刚＝斩。**

**魔法属性推荐：地＞空＞水＝风＝幻。**

BOSS的攻击多为范围攻击，在高难度情况下时建议多使用指示来减少伤害。

●离开沙滩后自动回到演习地，夏伦离队。

●在东クロスベル街道①和骑马俱乐部《ナインツ》成员对话之后可以骑马，之后只要在演习地点找到这一俱乐部的成员并与其对话就能够在该地骑马了。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| --- | --- | --- | --- |
| 黑いアタッシュケ-スの回收 | 4 | 在港湾区・黑月贸易公司接受委托，前往ウルスラ间道1触发地图上标示位置的剧情，然后用尤娜钓鱼即可。 | 3000米拉、夜煌 |

| 宝箱 | |
| --- | --- |
| 东クロスベル街道① | ①クロノドライブR；2桃の苗 |
| 东クロスベル街道2 | 1七个属性碎片×50；2ダ-クペンデュラム；3Uマテリアル×5；4火言铃 |
| 东クロスベル街道3 | 1シルバ-チェイン；2精灵香 |
| **人物笔记** | |
| 角色与项目 | 获得途径 |
| シャロン（“クル-ガ-”の过去） | 自动获得 |
| ケネス | 自动获得 |
| ヴィヴィ（スク-プへの热意） | 在オルキスタワ-和ヴィヴィ对话 |
| **钓鱼** | |
| 位置 | 可钓鱼 |
| 东クロスベル街道2 | スネクヘド、レッドパ-チ、レインボウ |
| 东クロスベル街道3 | ノ-ブルカルプ、スネクヘド、レインボウ、グリ-ンアロナ |
| **风景照片** | |
| 拍摄地点 | 东クロスベル街道1 |
| **广播题材** | |
| 对象NPC | 东通り的龙老饭店的サンサン |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| シン（黑月贸易公司） | キュリア・ベル×3 |

●前往东クロスベル街道③，来到河边的小屋里触发剧情后拿到钥匙，前往木门前使用钥匙开锁。

●前往最深处调查红花触发BOSS战。



### BOSS モルドレアン

**失衡倾向 :斩 > 刚 > 射 = 突。**

**魔法属性推荐 :风 > 幻 > 地 = 火 = 时。**

黎恩以神气合一形态进行战斗。

和之前的 BOSS 一样，范围攻击不少，不过这个 BOSS 的范围攻击基本是指定地点，在无法打断攻击的时候调整队员的站位也是一个不错的方法。等 BOSS 的 HP 降至一半以下看准时机配合指示的辅助来使用 S 战技将 BOSS 的 HP 清空即可。

●剧情后自动前往《オルキスタワ -》。

●分别去 2 个房间里触发剧情，自动来到 34F。

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| エマ | 自动获得 |
| セリ–ヌ | 自动获得 |
| セリ–ヌ（本能） | 自动获得 |
| オリヴァルト | 自动获得 |
| アルフィン | 自动获得 |
| エリゼ（アルティナとの和解） | 自动获得 |
| アルフィン（セドリックの変化） | 自动获得 |
| エリゼ（ミュゼの先輩） | 自动获得 |
| ミュゼ（女学院からの转入） | 自动获得 |
| フレディ（亙え渡る味觉） | 在オルキスタワ–34F和フレディ对话 |

●在电梯前触发剧情，之后前往非常通道。

●剧情后夏伦暂时入队，队伍只有黎恩和夏伦。

●另一方面学生侧触发战斗，队伍为尤娜、库尔特、艾尔缇娜、缪泽和阿修，阿修和缪泽这时候还是暂时入队状态所以装备还不能完全自由调整。强制杂兵战里 3 个敌人都是不同的类型，调查时需要注意。

●操作黎恩前往屋顶，这时候利用回复装置调整一下装备。

●切换回学生一方，前往屋顶后触发 BOSS 战。

### BOSS カンパネルラ

**失衡倾向 :刚 = 斩 = 射 = 突。**

**魔法属性推荐 地 = 水 = 火 = 风。**

这一方里黎恩不参战，不过黎恩和夏伦的指示可以使用。将对方的 HP 减至 10% 以下的话 AP+3。小丑是无法打败的，在维持我方成员安全的前提下僵持几个回合之后战斗结束。

### BOSS マクバーン

**失衡倾向 :斩 = 突 = 射 = 刚。**

**魔法属性推荐 :-。**

队员为黎恩和夏伦。和上一战一样，可以使用在场全员的指示。

将他的 HP 削减三成就算是达成目的。和以往的 BOSS 战一样，依靠附带延迟的战技配合增加破防槽的号令来战斗，尽可能地别给对方反击的机会。

## 5/21

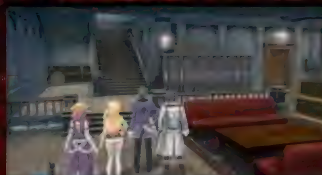
●学生们离队，亚莉莎、艾玛、马奇亚斯入队。

●来到尤娜的房间前可以触发小剧情。

●进入克洛斯贝尔后来到旧特务支援课触发剧情。

●进入旧特务支援课调查每层楼（包括屋顶）的绿色“!”所示物品可以触发小剧情。在通往屋顶前的纸箱上有黎恩的发型道具“ブラウンヘア·リィン”。

●在黑月贸易公司和《オルキスタワ -》的电梯前分别有小剧情。



**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 东クロスベル街道の手配魔兽 | 4 | 打倒东クロスベル街道③的“ギガマ–ダ–クラブ”。 | 3000米拉、Aブロンドヘア·アリサ |
| ジオフロントF区画の手配魔兽 | 4 | 打倒ジオフロントF区画最深处的“レジエネンコフⅡ式”。 | 3000米拉 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| マキアス（监察院の苦劳） | 自动获得 |
| グスタフ（ミントの弟子） | 在演习地和グスタフ对话 |
| トワ（勇气） | 在演习地1号车厢和托娃对话 |
| セリ–ヌ（コッペとセリ–ヌ） | 在旧特务支援课屋顶和コッペ对话 |
| **广播题材** | |
| 对象NPC | 百货店《タイムズ》的パティリ– |

●前往西通り的旧法律事务所，进入ジオフロント B 区画 /S Ⅱエリア。

●ジオフロント B 区画 /S Ⅱエリア①的开关主要用于拿宝箱，跑地图的话倒是可以直接一路走到底。

●ジオフロント B 区画 /S Ⅱエリア②里沿路将遇到的开关全都打开就行了。

**宝箱**

| | |
|---|---|
| ジオフロントB区画/SⅡエリア① | ①ブラウンヘア·エマ；②七个属性碎片×50；3 八极服 |
| ジオフロントB区画/SⅡエリア② | ①イエロ–クレスト；②ブレイブシ–ド；③金言铃；④パワ–ポ–ション、シ–ルドポ–ション、マインドポ–ション |

### BOSS ゼルスヘイム

**失衡倾向 :斩 = 突 = 射 = 刚。**

**魔法属性推荐 :火 > 幻 > 水 = 风 = 时。**

艾玛不参战，不过在本场战斗里可以自由使用黎恩的神气合一，玩过前作的玩家也许会比较熟悉使用方法，神气合一的效果是 3 回合里黎恩的参数大幅度提升同时技能产生变化。

战斗整体难度不大，用指示配合破防来进行攻击输出和积攒 BP 即可。

●离开旧法律事务所后触发剧情，奥利维尔暂时入队。

●在法律事务所迹、《オルキスタワ -》和 RF グル - プ · クロスベル支社分别有小剧情。

●回到演习地触发剧情。

●在 4 号车厢的尤娜房间前有小剧情。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| ご主人はどここニャ? | 4 | 在港湾区与コッペ对话接受委托。分别调查西通り的西边出口、驿前通り的南边出口、东通り的东边出口，最后前往东クロスベル街道２触发强制战斗即可。 | 3000米拉、恶戏 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ティオ（托す想い） | 自动获得 |
| オリヴァルト（オリビエ复活） | 自动获得 |
| ユウナ（命の恩人） | 自动获得 |
| クルト（降ろされた守护の剑） | 自动获得 |
| アルティナ（モヤモヤ） | 自动获得 |
| ベッキ–（身に觉えのある手口） | 在クロスベル商工组合和ベッキ–对话 |
| ケネス（真の实力者） | 在和东クロスベル街道３屋子附近的コバン对话 |
| **书本笔记** | |
| **书名** | **入手途径** |
| 黑の史书４ | ウルスラ间道②，BOSS战的地点 |
| 人でなしのエドガ–5卷 | 和东クロスベル街道３屋子附近的コバン对话 |

●经由ウルスラ间道②前往星见の塔。

●看起来是不小，但是规模也就和当年《空之轨迹 FC》的第一个塔差不多，无法前进的时候就绕路去找开关就行，开关的启动方法是攻击开关。

**宝箱**

| | |
|---|---|
| 星见の塔１ | 1 ホ–リ–スフィア；2 黑言铃；3 Uマテリアル×5；④七个属性碎片×50 |
| 星见の塔２ | ①玉ねぎの苗；2 幸运 |
| 星见の塔３ | 1 ティアラルの药、EPチャ–ジⅢ、アセラスの药 |
| **风景照片** | |
| 拍摄地点 | 星见の塔的塔外 |

●在星见の塔③的尽头会有杂兵小 BOSS 战。

### BOSS レイジングア–マ–

**失衡倾向 :刚 > 射 > 斩 = 突。**

**魔法属性推荐 :风 > 时 > 地 > 火 = 空。**

优先解决旁边的 2 个杂兵，虽说是杂兵，但也有着野外小 BOSS 的实力（在塔里会遇到的那种）。需要注意的是 BOSS 的晕眩攻击，尽可能快速地将其破防然后一口气解决是最好的。不用担心 CP 的消耗，打完这场 BOSS 战后可以返回头去继续打杂兵攒 CP，所以破防之后给我方成员加好 BUFF 就直接 S 战技解决吧。

●战后做好准备，前往屋顶经过回复装置之后就是三连 BOSS 战。

### BOSS マクバ–ン、カンパネルラ

**失衡倾向 :斩 = 突 = 射 = 刚。**

**魔法属性推荐 :皆可。**

カンパネルラ免疫所有状态变化，马克邦的话可以用参数下降类型的攻击来碰碰运气，优先解决会使用魔法的小丑，之后一边控制我方的伤害一边对付马克邦。温存一些 BP 和 CP 为下一战做准备。

**BOSS 魔人マクバーン**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**

**魔法属性推荐：时＝幻＝空。**

在本场战斗里可以自由使用黎恩的神气合一，将马克邦的 HP 削减至 30% 以下的话 AP+5，同时战斗结束。在马克邦的第一回合里他会马上使用 S 战技，所以如果没法在马克邦行动前将其干掉的话就在轮到马克邦前使用减少我方伤害的指示或者战技。

**BOSS 神机アイオーンTYPE-β II**

通常待机时攻击“アーム”（手臂）。

手臂在胸前交错蓄力时攻击“ヘッド”（头部）。

另外 2 个蓄力没有特别有效的弱点，所以建议使用战技来直接打断。

# 第3章 钢の鼓动～海都缭乱～

## 6/10

●从这一章开始阿修和缪泽正式加入队伍。

●前两章都获得 S 评价的话这时候就能拿到回路“龙眼”，作用是能够看到地图上所有敌人以及宝箱的位置，任意给一位成员装备上就行了。

●在购买部ベッキ-可以买到送给菲的礼物“翠星のペンダント”。3

●分别与本校舍 1F 的奥蕾莉亚、本校舍 2F 的阿修、学生食堂的シュミット博士、格纳库的瓦利玛以及购买部的ベッキ-对话。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| リンデ（医务室专属研修医） | 自动获得 |
| ベッキ-（ベッキ-商会） | 自动获得 |
| ヴァレリ-（歌唱と作曲の才能） | 在本校舍屋顶和ヴァレリ-对话 |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| ボ-ドゲ-ムのすゝめ | 本校舍的图书室 |
| 实录・北方战役 | 本校舍的图书室 |
| 帝国时报・第5号 | 学生食堂 |
| **料理食谱** | |
| 料理名 | 入手途径 |
| 肉厚ハンバ-グ | 学生食堂 |

●离开学校触发剧情，之后可以在リ-ヴス四处逛。

●在学校中庭有小剧情。

●在食材·杂货《如水庵》可以买到送给缪泽的礼物“胡蝶のかんざし”。在本·游具《カ-ネギ-书房》可以买到送给库尔特的礼物“青革のブックカバ-”。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 弛まぬ研钻 | 3+2 | 在プ-ル・训练场和ゼシカ对话开始委托，与黎恩进行对战，将黎恩的HP削减至30%以下的话AP+2。 | 4000米拉 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ゼシカ（剑士の夸り） | 完成委托“弛まぬ研钻” |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| ライケルス举兵 | 礼拜堂的ロジ-ヌ（前提是上一章有将黑の史书 2 与 4 发给她） |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| リ-ヴス | ドライアド |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| マヤ（ベ-カリ-カフェ《ルセット》） | エ・フェリオン×3 |

●进入宿舍继续主线，剧情里出现的选项里选择“黑の工房”，AP+1。

## 6/11

●可触发的羁绊事件：尤娜、库尔特、缪泽、亚莉莎（解锁アインヘル小要塞LV2·副ル-ト）、马奇亚斯。

●追加强化骑神和机甲兵用的回路，在格纳库可以进行制作和装备。

●可以在格纳库进行机甲兵训练。

●从这时候开始可以在武器·交换屋《ナインヴァリ》换到“《闪轨》系列”菜刀流的必备回路“霸道”（效果为战斗的第一次普通攻击或者战技的威力提升 100%）以及魔法流的必备回路“冥皇”（效果为战斗的第一次魔法攻击的威力提升 100%），所需的素材也只是对应数量的耀晶碎片和 U 物质，在小要塞的 LV2 里就能刷，只不过现阶段的效率不是很好，如果有耐心的话可以尽量刷够数量。

● PS：菜刀流和魔法流可以尝试一下“霸道”+“孤剑”和“冥皇”+“夜煌”的组合。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 小要塞の实践テストLV3 | | 在格纳库和シュミット博士对话开始委托，详情见主线攻略部分。 | 3000米拉、瀑布 |
| 茶道の心得 | 3+2 | 在クラブハウス2F和カイリ对话开始委托，分别选择“最後まで食べきる”、“天に感谢して头を下げる”、“饮み口を指先でぬぐう”。选项正确的话AP+2，选择有对有错的话AP+1。 | 3000米拉 |
| 日曜学校の临时讲师 | 3+2 | 在礼拜堂和ロジ-ヌ对话开始委托，然后到宿舍2F和エリゼ对话，分别选择“交易が盛んな町”、“アルモリカ村”、“风”和“スノ-ボ-ド”，全部正确的话AP+2。最后一问随便选。 | 2000米拉、ティア・オルの药 |
| 目指せ！憧れの职业 | 3+2 | 在リ-ヴス和フランキ-对话开始委托，分别选择“分校资料室で资料整理を赖む”和“町での彼の评判を闻く”，选项全部正确的话AP+2。之后去攻略“アインヘル小要塞LV1・副ル-ト”即可。 | 2000米拉、ブレイブソウル |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| リイン（“最后の弟子”） | 自动获得 |
| ジョルジュ | 自动获得 |
| ジョルジュ（假说） | 自动获得 |
| アリサ（今だけは） | 羁绊事件 |
| ユウナ（ツンデレ娘） | 羁绊事件 |
| カイリ（男らしさ） | 完成委托“茶道の心得” |

| 分校充实度支线 | |
|---|---|
| 对应角色 | 触发地点 |
| 阿修 | 宿舍1F的澡堂 |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| スタ-ク（购买部） | シ-フ |

●前往アインヘル小要塞和シュミット博士对话开始进行主线。

| 宝箱 | |
|---|---|
| アインヘル小要塞・LV3 | ①ティアラルの药、EPチャ-ジIII、アセラスの药；②七个属性碎片×50；③风言铃 |
| アインヘル小要塞・LV3中间 | ①Uマテリアル×5；②精灵香；③キュリアSR |

●来到アインヘル小要塞·LV3 中间的途中触发剧情战，之后黎恩可以自由使用“神气合一”。

**BOSS マスラオ**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**

**魔法属性推荐：地＞时＞风＞水＝空。**

高难度下建议做好防止冻结状态的准备工作。将其 HP 减至一半之后就会进行回复而且会提升物理攻击力。所以在 BOSS 回复之前将其解决。

●可触发的羁绊事件：艾尔缇娜、阿修、托娃、菲。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 大切な人たちへの赠り物 | 3+2 | 在宿酒场《バ-ニ-ズ》和提姐对话接受委托。前往食材・杂货《如水庵》和前台对话选择“东方铭茶”，然后去本・游具《カ-ネギ-书房》和前台对话选择“帝国山水百景”，最后到ブティック《ラパン》和前台对话选择“洒落たニット帽”，全部正确的话AP+2。 | 3000米拉、练气 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ティ-タ（大切な人たちへ） | 完成委托“大切な人たちへの赠り物” |
| ロジ-ヌ（慈爱の微笑み） | 在礼拜堂和ロジ-ヌ对话 |
| **VM卡片** | |
| 对手 | 奖励 |
| 兰迪（本校舍2F） | オ-ンヴィ-ヴル×3 |

●回到宿舍结束今天的内容。

## 6/12

**BOSS シュピーゲルS（オーレリア）**

第一场战斗里将奥蕾莉亚的 HP 减少至 50% 以下的话 AP+3，等奥蕾莉亚使用必杀技之后就会自动结束战斗。

第二场战斗里将奥蕾莉亚打败的话 AP+5。

通常待机时攻击“ヘッド”（头部）。

左手的盾放在身前蓄力时攻击“ボディ”（身体）。

剑位于肩部位置进行蓄力时攻击“アーム”（手臂）。

## 6/16

●分别与 2 号车厢的ミハイル少佐、4 号车厢的缪泽、5 号车厢的托娃以及 6 号车厢的阿修对话。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| パブロ（筋金入り） | 在1号车厢和パブロ对话 |
| クルト（兄の背中） | 在3号车厢和库尔特对话 |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| 艾尔缇娜（3号车厢） | ヴァニッシュ×3 |

●回到2号车厢休息结束今天的剧情。

## 6/17

●抵达演习地后解锁阿修的S战技。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 火药の原料调达 | 4 | 在演习地和グスタフ对话接受委托，然后分别前往西ラマール街道①和ロック=パティオ调查地图上的绿色标志获得硝石与硫黄，将其带回演习地交给グスタフ。 | 4000米拉 |

●经由西ラマ-ル街道前往ジュノ-海上要塞，剧情之后パトリック同行，抵达オルディス之前在战斗里能够使用他的号令。

●抵达オルディス后パトリック离队。

●在《クライストモ-ル》的输入食材《ケンド-ル》可以买到送给艾尔芬的礼物"瑞凰丽茶"，在《RFストア》可以买到送给尤娜的礼物"コンパクトジュ-サ-"。在《リヴィエラコ-ト》的药屋《ヘリフォ-ド》可以买到送给阿修的礼物"アロマトニック"。在《グリシ-ヌ生花店》可以买到送给夏伦的礼物"ロ-ズ·パルファム"。在《シュトラウス工房》可以买到送给亚莉莎的礼物"トリロジ-パ-ツ"。

●在《シュトラウス工房》可以买到核心回路"ベオウルフ"。

●进入オルディス后建议去食材卸し《ルシオ-ル》购买マリオンズ·ラム，日后的委托需要用到。

●在商业地区的《クライストモ-ル》和《リヴィエラコ-ト》有小剧情。

●分别前往港湾地区和贵族街触发剧情。

●来到北通り触发剧情，前往イ-グレット伯爵邸之后解锁缪泽的S战技。

●在贵族街的フロラルド伯爵邸有小剧情。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| アウロス海岸道の手配魔兽（必须） | 3 | 在アウロス海岸道打倒指定的BOSS，详情见主线部分。 | 3000米拉 |
| 船舶の立ち入り检查补助 | 3+2 | 在オルディス港湾地区与系员エストン对话开始委托，调查港口的船（总共5搜），然后和船员アンジェロ以及主任对话，，再回去报告AP+2。 | 2000米拉、烟り玉×10、パトルスコ-プ×10 |
| 夏至祭の准备 | 3+2 | 在オルディス北通り的《シュトラウス工房》与シュトラウス对话开始委托，前往アウロス海岸道，在海边会有闪光点，分别调查，找到"立派なヒスイ贝"后回去交差，将"立派なヒスイ贝"上交的话AP+2。 | 3000米拉、エヴァ-グリ-ン |

| 宝箱 | |
|---|---|
| 西ラマ-ル街道① | ①Sブル-ヘア·アルティナ；②银言铃；③七个属性碎片×50；④カルバリ-エッジR |
| 西ラマ-ル街道② | ①すっきりバンダナ |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ミュゼ（一筋绳では） | 自动获得 |
| フェリス | 抵达オルディス后在贵族街的フロラルド伯爵邸触发剧情 |
| グスタフ（矿山町の男子） | 完成委托"火药の原料调达" |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报·第6号 | 演习地补给班等商店 |
| 黒の史书3 | 《クライストモ-ル》的《マニスタ-书房》 |
| 不义の英雄·下卷 | 《クライストモ-ル》的《マニスタ-书房》 |
| コニ-と不思议な博物馆·中卷 | 贵族街的フロラルド伯爵邸 |

| 料理食谱 | |
|---|---|
| 料理名 | 入手途径 |
| 彩りブイヤベ-ス | オルディス北通り的宿酒场《海风亭》 |
| 渔师风パエリア | オルディス港湾区的船员酒场《ミランダ》 |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| オルディス港湾区 | ディオドン、フォレストギル、コバルトシザ-ズ、クインエ-ゼル |

| 风景照片 | |
|---|---|
| 拍摄地点 | 西ラマ-ル街道①、オルディス港湾区 |

●前往アウロス海岸道。

| 宝箱 | |
|---|---|
| アウロス海岸道 | ①赤结の刃Ⅱ；②じゃがいもの苗；③钓りエサ×8 |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| アウロス海岸道 | ブルマリ-ナ、ディオドン、クインエ-ゼル、フォレストギル、クインエ-ゼル |

●沙滩的空地触发BOSS战

**BOSS オオダイオウグソクムシ**

**失衡倾向：刚＞斩＝射＞突。**
**魔法属性推荐：地＞水＞风。**
需要注意的是对方的晕眩攻击，除此之外没有特别需要注意的地方，配合号令的辅助来进行攻击就行了。

●离开沙滩时触发剧情，沿着角落来到空旷处触发与猎兵的战斗，强度也就和野外地图的小BOSS差不多所以就不特别说明。猎兵分为枪和剑2种，在调查时别疏忽了。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ユ-シス | 自动获得 |
| パトリック（领邦会议） | 自动获得 |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 人でなしのエドガ-6卷 | オルテイス商业地区的《ホテル·オルテンシア》里与エレノア夫人对话 |

| 广播题材 | |
|---|---|
| 对象NPC | オルテイス·北通り民家里的ルカ |

●从オルティス出发前建议去北通り买1个"あらびきソ-セ-ジ"。

●经由西ラマ-ル街道和西ラングドック峡谷道前往欢乐街ラクウェル。

| 宝箱 | |
|---|---|
| 西ラマ-ル街道② | ①Uマテリアル×5；②EPチャ-ジⅣ；③エアリアルダストR |
| 西ラングドック峡谷道 | ①Oブラウンヘア·サラ；②ブレイブシ-ド；③ティアラルR；④ダ-ククレスト |

●在《イカロス·マ-ト》可以买到送给爱丽榭的礼物"ホワイトアンバ-ソ-プ"。在质屋《マッケンロ-》可以用"あらびきソ-セ-ジ"换到送给马奇亚斯的礼物"クラシックミル"。

●分别在パブ·食堂《デッケン》、质屋《マッケンロ-》、ラクウェル礼拜堂和《リバティ-ハイツ》触发剧情。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| スタ-サフィ-ルの搜索 | | 在ラクウエル的バ-·宿泊《ハ-ミット》和ガスパ-ル对话接受委托。分别前往ラクウエル驿、小剧场《トゥ-ランドット》和质屋《マッケンロ-》，最后在バ-·宿泊《ハ-ミット》和ジョゼフ对话，触发全部剧情的话最后AP+2。 | 5000米拉、オレンジヘア·アッシュ |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| アッシュ（母との想い出） | 自动获得 |

| 料理食谱 | |
|---|---|
| 料理名 | 入手途径 |
| ずっしりミ-トパイ | ラクウエル的パブ·食堂《デッケン》 |
| パ-プルハ-ツ | ラクウエルのバ-·宿泊《ハ-ミット》 |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| ミミカ（ラクウエル） | ギア·ブロ×3 |

●经由西ラングドック峡谷道前往ロック=パティオ。

●可以顺便去完成グスタフ的委托任务，采集到"硫黄"后返回演习地交给他就行了。

| 宝箱 | |
|---|---|
| ロック=パティオ | ①にがトマトの苗；②ふわふわスト-ル；③パワ-ポ-ション、シ-ルドポ-ション、マインドポ-ション；④幻月ノ靴 |

| 风景照片 | |
|---|---|
| 拍摄地点 | ロック=パティオ |

●选项选择"全く别の猎兵团"，AP+3。

●来到最深处触发剧情后就是和猎兵的战斗，战后自动返回营地，学生们离队，莎拉、安洁莉卡暂时入队。

●分别与兰迪、提妲以及ミハイル少佐对话。

●离开演习地后经由西ラマ-ル街道、西ランドック峡谷道前往ラクウェル，途中会有几场强制杂兵战。

●分别与街上的フォックス、ビアンカ、礼拜堂的シスタ-·オルファ、バ-·宿泊《ハ-ミット》的ジュリア对话后继续剧情。之后克蕾雅暂时入队。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 亲友の行方 | 5 | 克蕾雅入队后可触发，在《イカロス・マ–ト》和ヤン对话接受委托，前往西ランドック峡谷道的地图所示地点触发战斗，打败敌人即可。 | 3000米拉、アセラスの药・改 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| サラ | 自动获得 |
| アンゼリカ | 自动获得 |
| アンゼリカ（恐ろしい精神攻击） | 自动获得 |

●上到2楼触发剧情。

●VM对战，用借来的卡片胜利的话AP+1，用自己的卡片胜利的话AP+3。连输2次的话剧情继续进行，如果这时候牌组不太好的话建议多S/L几次来靠运气。

●剧情后自动返回演习地，分别与

**人物笔记**

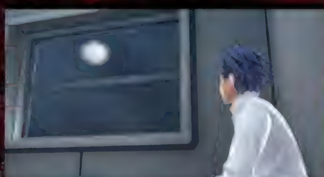
| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| サラ（猎兵の养父） | 自动获得 |
| アンゼリカ（バイクで大陆一周） | 自动获得 |

●来到《ノイエ＝ブラン》门前触发剧情。之后前往カジノ《アリ-シャ》。

**广播题材**

| 对象NPC | カジノ《アリ–シャ》的ディ–ラ– |
|---|---|

2号车厢的托娃、3号车厢的莎拉、6号车厢的瓦利玛对话之后从2号车厢离开到演习地里。



●回到2号车厢的房间里结束今天的内容。

## 6/18

●完成2个“准必须”的委托就能继续主线。当然也可以选择把所有委托都做了。

●在ラクウェル的《リバティ-ハイツ》2F最里面的房间调查桌子有小剧情。

●在オルディス的港湾地区和《ナインツ》的成员对话之后可以在野外骑马。



**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 船团の夸り | 4 | 必须在完成“二つの商会”之前接下这个委托，否则之后无法做。在演习地3号车厢和レオノ–ラ对话接受委托，然后去完成委托“二つの商会”，最后回来和レオノ–ラ报告即可。 | 3000米拉 |
| 幻兽への对处（准必须） | 4 | 经由ラクウエル前往北ラングドック峡谷道，莎拉暂时入队，来到地图所示地点打倒敌人即可。 | 4000米拉 |
| 地方军の训练要请（准必须） | 3+2 | 在ジュノ–海上要塞和士兵对话开始委托，与ウォレス准将进行二连战。第1战将准将的HP削减至10%以下的话AP+1，第2战黎恩一人战斗，将准将的HP削减至50%以下的话AP+1。在高难度下建议事先给黎恩准备一些提高回避率的装备再配合核心回路“シリウス”会比较轻松。 | 4000米拉、岚星铃 |
| 二つの商会（准必须） | 3+2 | 前往オルディス・商业地区的《リヴィエラコ–ト》与フェリス对话接受委托，任意选择一位角色来进行委托，然后分别选择“ハ–マンのル–トを走る”、“こちらもドリフトを试みる”和“相手の隙を见极める”，选项正确的话AP+2。 | 4000米拉、サイレンスブル– |
| 大海贼の秘宝 | 4 | 在アウロス海岸道和アレイスタ–对话接受委托。在ジュノ–海上要塞的地图所示地点找到藏宝图，到演习场所示地点找到宝藏，最后前往オルディス・北通り的宿酒场《海风亭》与アレイスタ–对话。 | 3000米拉、海星铃 |

**宝箱**

| 北ラングドック峡谷道 | ①七个属性碎片×50；②エクスクルセイドR |
|---|---|

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ヒュ–ゴ | 完成委托“二つの商会” |
| ヒュ–ゴ（冷彻な常务取缔役） | 完成委托“二つの商会” |
| フェリス（よき竞争相手として） | 完成委托“二つの商会” |
| レオノ–ラ（护卫船团《银鲸》） | 完成委托“船团の夸り” |

**料理食谱**

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| マリンブル–アイス | オルディス・商业地区的アイス屋ジャクリ–ン |

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| セツナ（オルディス北通り的イ–グレット伯爵邸） | アモルタミス×3 |

●完成2个“准必须”的委托后尤西斯就会联系黎恩，把事情全做完之后进入オルディス的贵族街的城馆里打主线。

●分别去商业地区、北通り的宿酒场《海风亭》和港湾地区的船员酒场《ミランダ》进行询问。

●选项分别选择“アイスクリ-ム屋→宿酒场→船员酒场”和“ミリアムが遗迹岛に行こうとしていた”，AP+2。

●前往港湾地区与系员エストン对话触发剧情，准备完毕之后调查船只进入ブリオニア岛。

**宝箱**

| ブリオニア岛 | ①ティア・オルの药；②パンツァ–ゴ–グル；③ブル–ヘア・アッシュ；④ゴ–ズ；⑤黑の史书5；⑥七个属性碎片×100；⑦星刻ノ衣；⑧刻界铃 |
|---|---|

**钓鱼**

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| ブリオニア岛（码头） | フォレストギル、ブルマリ–ナ、クインエ–ゼル |
| ブリオニア岛（瀑布） | ゴルドサモ–ナ、ノ–ブルカルプ、ドライアド |
| ブリオニア岛（海边） | ブルマリ–ナ、ディオドン、クインエ–ゼル |

**风景照片**

| 拍摄地点 | ブリオニア岛 |
|---|---|

●说实话这里的探索多少有些在打《伊苏》的感觉……岛整体还是比较大的，不过可以用□键的地图菜单来进行各个地区的自由移动，所以不必担心迷路的问题。

●来到岛上后进入宿泊小屋触发剧情。

●前进一段路后在祭坛前触发剧情。

●之后看着地图来走就行了，来到巨像上触发剧情之后可以以L2键+△键来对着纹章使用项链，在岛上共有3处需要调查的纹章，位置在地图上都有标识所以就不再特别说明。

●调查完毕后回到祭坛的所在地，进入《阳灵窟》最深处触发BOSS战。

**BOSS デュバリィ、アイネス、エンネア**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**

**魔法属性推荐：皆可。**

需要注意的是对方一旦进入魔法驱动状态是无法使用战技或者魔法来解除的，高难度下建议配合防御类型的指示来撑住。如果不是打算将她们一口气破防并且在她们行动前将其解决的话，高难度下建议别将伤害分散，采取逐一攻破的战术是最保险的。

**BOSS アリアンロード**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**

**魔法属性推荐：皆可。**

我方成员只有神气合一状态的黎恩，不过将她的HP削减至70%以下就行了。若是实在不放心的话可以考虑之前打ウォレス准将时所使用的回避＋反击战法，这一战法基本除了魔法强攻型的敌人之外的情况都很受用。

●剧情后自动返回オルディス。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 形见のペンダント | 4 | 在港湾地区和ユタ坊或者シャ–ロット对话接受委托，然后前往商业地区的地图所示地点找到宝石即可。 | 3000米拉、ブレイブソウル |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ガイウス | 自动获得 |
| アナベル（宝石よりも鱼） | 在アウロス海岸道和アナベル对话 |

**书本笔记**

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 人でなしのエドガ–7卷 | 在アウロス海岸道和アナベル对话 |

**广播题材**

| 对象NPC | オルディス贵族街的ラモナ夫人 |
|---|---|

●离开オルディス后自动返回演习地。

●剧情后离开车厢来到演习地的所示地点触发剧情，自动进入第三天。

## 6/19

●学生们离队，队伍为黎恩、盖乌斯、米莉安、尤西斯、安洁莉卡和莎拉。

●经由北の峡谷道前往ラクウェル，然后从ラクウェル来到ラングドック峡谷·北部。

**宝箱**

| ラングドック峡谷・北部 | ①アセラスの药・改；②七个属性碎片×100；③クロノブレイクSR |
|---|---|

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ミュゼ（慧眼） | 自动获得 |
| トヴァル（《零驱动》） | 自动获得 |

●在ラングドック峡谷·北部路上会触发一连串与猎兵团的战斗，虽说对方的攻击力也不是很强，不过因为路上没有杂兵可以打，所以队员们的 CP 与 EP 分配要考虑周到。

●剧情之后自动来到ジュノ - 海上要塞。

●分 A 班和 B 班行动，A 班为前作成员 + 奥蕾莉亚，B 班为学生组 + 安洁莉卡。利用 L2 键 + □键和 L2 键 + ○键可以在两个班之间自由切换，以此来攻略ジュノ - 海上要塞。

宝箱

| | |
|---|---|
| 海上要塞・主ルート① | ①ガリオンフォートR；②EPチャージⅣ；③冷严バックル；④シルバーヘア・ユーシス |
| 海上要塞・主ルート② | ①キュリアの药×5、S-タブレット×5；②レキュリアSR |
| 海上要塞・主ルート③ | ①Uマテリアル×5；②テイア・オルの药；③Uマテリアル×5；④精灵香；⑤ゼラムパウダー；⑥七个属性碎片×100；⑦セラフイムリングR |
| 海上要塞・ジャンクション | ①ゼルエル・カノンR；②青龙刃；③アセラスの药・改；④グラヴィオン・ハンマーR |
| 海上要塞・副ルート② | ①七个属性碎片×100；②ブレイブシード；③パワーポーションⅡ、シールドポーションⅡ、マインドポーションⅡ |
| 海上要塞・副ルート③ | ①ゼラムパウダー |

●在序章的位置触发 B 班的两场强制战斗，剧情要求也和序章差不多，不过这时候玩家的战力肯定比序章要更强，所以比起序章来说还是比较轻松的。

**BOSS スレイプニルF1×2**

**失衡倾向：刚＞斩＝射＞突。**
**魔法属性推荐：水＞火＞地。**
和序章一样的战斗，接着后面还有一场 BOSS 战，所以这里就尽量温存一些 CP 和 BP。

**BOSS アイネス、エンネア**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**
**魔法属性推荐：皆可。**
将其中一方的 HP 削减七成的话 AP+3。集中攻击其中一方即可，给成员加攻击 BUFF 之后放 S 战技连发基本就能解决。

●战斗结束后继续前进。

●A 班在路上会遇到与猎兵团的战斗。

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| サラ（亡き大佐の意志） | 自动获得 |

●双方同时来到天守阁的开关前操作开关之后就会触发本章节最后的 BOSS 战。

●BOSS 战的主力是 A 班，所以开战前做好装备的调整工作。

**BOSS アリアンロード、デュバリィ、アイネス、エンネア**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**
**魔法属性推荐：皆可。**
在一开始她们就会使用提高 SPD 的技能，需要想办法将这 BUFF 给消除，实在是无法对付的话就尽量使用减少伤害的指示或者战技魔法来对付。七姐在 HP 少于一半时轮到她的回合就会使用 S 战技，看准时机来想办法进行物理方面的防御准备。

**BOSS 神机アイオーンTYPE-αⅡ**

通常状态下攻击“アーム”（手臂）。

两手与脚平行的蓄力状态下攻击“ボディ”（身体）。

右手朝前的蓄力状态下攻击“レッグ”（脚部）。

两手向前的蓄力状态下攻击“ボディ”（身体）。

身体挺直并且伸脚的蓄力状态下攻击“レッグ”（脚部）。

腰部屈下来的时候建议直接使用战技来打断蓄力，尤其是高难度下，一周目里这时候可装备的宝珠性能并不是很好，所以如果吃下对方的这个攻击会很疼。



# 第4章 赫奕たるヘイムダル

## 7/4

●在本校舍 1F 的教官室里确认考试的问题，然后的流程玩过《闪轨》初代的也许会有印象，不过这次不是和其他人一起学习，而是教导学生。

2F 教室有カイリ & フレディ & グスタフ、提姮 & ゼシカ、托娃 & マヤ & サンディ。

学生食堂有兰迪 & シドニー。

每对话一组人 AP 就 +2，全部对话完的话 AP 总共 +8。

●可触发的羁绊事件：尤娜、库尔特、艾尔缇娜、阿修、缪泽。

●分别与本校舍 1F 的奥蕾莉亚以及格纳库的シュミット博士对话。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 不揃いなる旋律 | 4 | 在本校舍屋顶和ヴァレリー对话接受委托，然后分别去本校舍2F找グスタフ、去学生食堂找パブロ对话，最后回去报告即可。 | 5000米拉 |

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ヴァレリー（さらけ出して） | 完成委托“不揃いなる旋律” |

书本笔记

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报・第7号 | 学生食堂 |

●离开学校后结束这一天的剧情。

●（虽然早就不是学生了但是我也不清楚为什么还是要跟着一起做试卷的）考试选项分别为：

“第四皇子オルトロス”

“右旋回している弾丸は右に逸れる”

“主力が敌と交战中に、すぐ後ろから攻击”

“キャピタル・ゲイン”

“空を见上げて”

“布→木炭→砂→小石”

## 7/8

●晚上的自由活动时间，没有什么需要触发的主线，做完收集和委托之后回到自己的房间就能结束这一天的内容。

●在食材·杂货《如水庵》可以买到送给托娃的礼物“五色の组纽”。在ブティック《ラパン》可以买到送给瑟蕾奴的礼物“ノ-ブルリボン”。在本·游具《カ-ネギ-书房》可以买到送给艾尔缇娜的礼物“お伽の国のアリス”。在武器·交换屋《ナインヴァリ》可以换到送给库尔特的礼物“银のカフスボタン”。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 约束のラム酒 | 4 | 在食材・杂货《如水庵》和兰迪对话接受委托。如果上一章有买“マリオンズ・ラム”的话直接交给他就能完成了，忘记买了的话可以去武器・交换屋《ナインヴァリ》补漏。完成这个委托后在回宿舍休息结束今天剧情时有追加的剧情。 | 4000米拉 |

人物笔记

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| アルティナ（目标达成） | 在ベーカリーカフェ《ルセット》和艾尔缇娜对话 |
| ランドルフ（约束のラム酒） | 完成委托“约束のラム酒”后回房间休息 |

分校充实度支线

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 尤娜 | 宿舍1F的澡堂 |

料理食谱

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| 山盛りペペロンチーノ | 宿酒场《バーニーズ》 |

VM卡片

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 缪泽（宿舍1F） | タープス×3 |

## 7/9

●在格纳库里可以进行机甲兵训练。

●可触发的羁绊事件：尤娜、艾尔缇娜、阿修、尤西斯、盖乌斯（解锁小要塞·LV3 副ル - ト）。

委托

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 小要塞の实践テストLV4（必须） | 4 | 在小要塞与シュミット博士对话接受委托，详情见主线攻略部分。 | 5000米拉、月轮牙 |
| 大切なトランプ | 1+4 | 在交换屋《ナインヴァリ》购买售价5000米拉的“トランプ”之后去本校舍2F与スターク谈话选择“あくまでも受け取らない”，AP+4。选择另外一个选择的话可以获得10万米拉，不过和AP相比还是不太划算（毕竟分校充实度的奖励是买不来的）。 | 5000米拉 |

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| ラジオドラマへの出演 | 3+2 | 在ラジオ局《トリスタ放送》和ムンク对话接受委托。与ロジ–ヌ（礼拜堂）、ミント（格纳库）、リンデ（本校舍1F）、ベッキ–（购买部）其中一人对话，之后选择对应的选项，选择不同的对象最后报酬获得的回路也不一样。ロジ–ヌ为“淡く微笑みながら己ごと灭するよう告げる”和“あえて挑发するように叱咤激励する”，ミント为“あえてノンキそうにお礼を告げる”和“叱咤しつつ力强く彼女を促す”，リンデ为“断肠の思いで、しかしワクチン入手を选ぶ”和“榨り出すように彼女を激励する”，ベッキ–为“さり气なく彼女を促す”和“叱咤激励しつつ突っ込む”，选择正确的话AP+2。目前有直接用OPTIONS键跳过剧情的话AP只能+1的BUG所以建议还是乖乖看剧情比较好，实在着急的话长按×键来快进剧情也可以。 | 5000米拉、シャイニングSR（ロジ–ヌ）/ホ–リ–ブレスSR（ミント）/アセラスSR（リンデ）/アダマスシ–ルドSR（ベッキ–） |
| リ–ザの探し物 | 4 | 在ベ–カリ–カフェ《ルセット》和リ–ザ对话接受委托。前往リ–ヴス驿调查长椅上的闪光点，之后去礼拜堂和ヘンリ–教区长对话，最后去学校的菜园里调查地图所示的树即可。 | 5000米拉、スペシャルパンケ–キ×6 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| アルティナ（トイカメラ） | 羁绊事件 |
| アッシュ（影响） | 羁绊事件 |
| スタ–ク（大切なトランプ） | 完成委托“大切なトランプ” |
| シュミット博士（怀中时计） | 在小要塞里和シュミット博士对话 |
| タチアナ（生粋のファン） | 在本·游具《カ–ネギ–书房》和タチアナ对话 |
| ウエイン（妹想い） | 在ブティック《ラパン》和ウエイン对话 |

**分校充实度支线**

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 奥蕾莉亚 | 宿舍1F的澡堂 |

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| ロジ–ヌ（礼拜堂） | フイフネル×3 |



●在アインヘル小要塞和シュミット博士对话开始进行主线。

●提姐代替黎恩参战。不过黎恩的指示依然可以用。

●LV4的攻略要点就在于开关，其实抵达每条路的尽头之后调查开关就能继续前进了。

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| ティ–タ（オ–バルギアⅢ） | 自动获得 |

**宝箱**

| | |
|---|---|
| アインヘル小要塞·LV4 | ①ダイヤモンド·ノヴァR；②七个属性碎片×100；③EPチャ–ジⅣ |
| アインヘル小要塞·LV4中间 | ①Uマテリアル×5；②橙花のコサ–ジュ；③パワ–ポ–ションⅡ、シ–ルドポ–ションⅡ、マインドポ–ションⅡ；④焰星铃 |

**BOSS ペイルアパッシュS**

**失衡倾向：射＝刚＞斩＝突。**

**魔法属性推荐：火＞时＞风＞水＝空。**

和往常一样，以号令和破防为主，BP填充和输出为辅来战斗即可。

●离开小要塞后，队伍变化成黎恩、劳拉、菲和莎拉。

**BOSS アルゼイド、オ–レリア**

**失衡倾向：斩＝突＝射＝刚。**

**魔法属性推荐：皆可。**

帝国篇的两大战力单位（？）实力也是比较难缠，所以建议尽量同时将两人进行破防，防止陷入胶着状态。在成功破防前尽量使用能提高物理防御的号令或者战技魔法来抗住对方的伤害。

●黎恩的S战技强化。

●可触发的羁绊事件：库尔特、缪泽、艾玛、莎拉（解锁小要塞LV4·副ル–ト）。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 白热の水泳胜负 | 3+5 | 在クラブハウス2F触发剧情开始委托，进行游泳比赛的4连战，角色随便选。玩4次游泳游戏，全部胜利的话AP+5。 | 5000米拉、学院指定水着×4、教官用水着×2 |
| マヤの忧郁 | 4 | 在训练场·プ–ル和マヤ对话开始委托。分别去和兰迪（宿舍1F）、レオノ–ラ（训练场·プ–ル）、ゼシカ（グラウンド）以及シドニ–（ブティック《ラパン》）对话，最后来和マヤ对话即可。 | 5000米拉 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| オ–レリア（圣女と师匠を超えた先） | 自动获得 |
| エマ（魔术の修行） | 羁绊事件 |
| マヤ（父のスコ–プ） | 完成委托“マヤの忧郁” |
| ムンク（阿吽の呼吸） | 在ラジオ局《トリスタ放送》和ムンク对话 |

**分校充实度支线**

| 对应角色 | 触发地点 |
|---|---|
| 提姐 | 宿舍1F澡堂 |

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| シュミット博士（格纳库） | ウイッチ |

●回到宿舍3F休息结束今天的内容。

## 7/12

●之前考试选择的选项全部正确的话AP+3。

●需要注意艾尔缇娜在这次的战斗里无法作为支援角色来使用。

●机甲兵战里一次能出战的只有三台机体，和平时战斗一样，可以进行机体的交替。

**BOSS ゴライアス=ノア（アルティナ）**

第一战由尤娜、库尔特、阿修和缪泽出战。

通常状态攻击“Lア-ム”。

两手放下的姿势蓄力时攻击“Rア-ム”。无法打断蓄力，建议防御。

左手上、右手下的姿势蓄力时攻击“ボディ”（身体）。如果在这一蓄力的最后没有将其破防的话建议使用战技打断蓄力。

**BOSS ゴライアス=ノア（アルティナ）**

第二战由黎恩出战。

通常状态攻击“Lア-ム”。

两手放下的姿势蓄力时攻击“Rア-ム”。

左手上、右手下的姿势蓄力时攻击“ボディ”（身体）

肩部火炮准备发射的姿势蓄力时攻击“Rア-ム”。

右臂横着抬高的姿势蓄力时攻击“Lア-ム”。

攻略方法和刚才差不多，新增加的两个蓄力威胁性和原来的战技相比不是很大，重点还是放在原有的2个蓄力技能上会比较好。

## 7/15

●分别与1号车厢的ミハイル少佐、2号车厢的奥蕾莉亚与缪泽、3号车厢的托娃与库尔特、6号车厢的艾尔缇娜与シュミット博士对话。

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| 阿修（3号车厢） | グリオン×3 |

●回到2号车厢休息，剧情之后抵达演习地。托娃同行，在战斗里可以使用她的指示。



**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 传说のレシピ | 4 | 在演习地和サンディ对话接受委托。然后分别前往南オスティア街道、西オスティア街道和帝都地下道2拿到“ム-ントリュフ”，将其交给サンディ。 | 5000米拉、レンハイムリゾット×9 |

**宝箱**

| | |
|---|---|
| 南オスティア街道 | ①ティア・オルの药；②七个属性碎片×100；③ロスト・ジェネシスR；④气绝の刃Ⅲ |

●经由南オスティア街道前往帝都ヘイムダル。剧情后任意前往一个地点。

●收集工作员的情报分别去：

ヴァンク-ル大通り的《帝国时报社》；

ヴェスタ通り的宿酒场《フォレスタ》；

ライカ地区的美术契茶《ルシアン》；

サンクト地区的大使馆。

四个地方都去调查的话之后的剧情里AP+3，在触发完主线该去的地点前先去这些地方调查。

●把ヴァンク-ル大通り和ヴェスタ通り都进一遍触发剧情。

●进入ライカ地区的时候需要ヴァンダ-ル流练武场前触发剧情，然后去帝国博物馆，最后再次前往ヴァンダ-ル流练武场。

●来到サンクト地区分别前往圣アストライア女学院和ヘイルダム大圣堂。

●在ブティック《ル·サ-ジュ》可以买到送给艾玛的礼物“エ-デルキャスケット”。

在《リュミエ-ル》工房可以买到送给阿修的礼物“红革のキ-ケ-ス”。

在百货店的综合食材《ウェストンハウス》可以买到送给莎拉的礼物“スタインロ-ゼ '96”，在百货店的高级杂货《レバント商会》可以买到送给尤娜的礼物“オ-ロラバレッタ”。

在《リ-ヴェルト社》可以买到送给缪泽的礼物“星爷のメヌエット”。

在《ハ-シェル杂货店》可以买到送给盖乌斯的礼物“黑檀の笔”。

●在ヴァンク-ル大通り的ブティック《ル·サ-ジュ》和ハワ-ド·オ-ナ-对话2次分别有2个小剧情。在ヴェスタ通り的游击士协会有小剧情。在ライカ地区的《帝国博物馆》靠近钟有小剧情。

●在西オスティア街道和《ナインツ》的成员对话后就可以骑马了。

**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 西オスティア街道の手配魔兽（必须） | 4 | 打倒西オスティア街道的BOSS。 | 5000米拉 |
| 大切な家族の搜索 | 4 | 在ヴェスタ通り的アパルトメント《ホリ-フラット》与バ-ナ-ド对话开始委托。前往サンクト地区调查地图所示地点的鹦鹉，最后前往《ホテル·ヴァラ-ル》2楼调查鹦鹉即可完成委托。 | 5000米拉、命の雫×5 |
| 出土品の危险性调查 | 4 | 在ライカ地区的帝国博物馆与学芸员リルケ对话接受委托，前往南オスティア街道战斗3次后自动回去报告，在野外展开战斗后敌人的资料需要重新调查。 | 5000米拉、EPチャ-ジⅣ×2 |

**宝箱**

| | |
|---|---|
| 西オスティア街道 | ①ホ-リ-シンボル；②アセラスの药·改；③セヴンス·キャリバ-R；④钓りエサ×8 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| クルト（伟大なる母） | 自动获得 |
| サンディ（传说のレシピ） | 完成委托“传说のレシピ” |

**书本笔记**

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 帝国时报·第8号 | 补给班スタ-ク等商店 |
| トマトニオ传记·下卷 | ヴェスタ通り的アパルトメント《ホリ-フラット》 |

**料理食谱**

| 料理名 | 入手途径 |
|---|---|
| セパテ-トティ | ヴァンク-ル通り的契茶コ-ナ-《ミモザ》 |
| にがトマトカレ- | ヴェスタ通り的宿酒场《フォレスタ》 |
| コロッケバ-ガ- | ヴェスタ通り的ベ-カリ-《ラフイット》 |
| 纯白ショ-トケ-キ | ライカ地区的美术契茶《ルシアン》 |

**钓鱼**

| 位置 | 可钓鱼 |
|---|---|
| 南オスティア街道（南端） | ディ-プウエルズ、ゴルドサモ-ナ、レッドパ-チ、レインボウ |
| 南オスティア街道（北端） | ディ-プウエルズ、レインボウ、カルプ |
| 西オスティア街道 | メガアロ-ナ、フォレストギル、ドライアド |

**风景照片**

| | |
|---|---|
| 拍摄地点 | 西オスティア街道 |

●前往西オスティア街道的尽头触发BOSS战。

**BOSS デュアルヘッドダイノ**

**失衡倾向 :突>斩=刚>射。**
**魔法属性推荐 :水>火>地。**
需要注意的是BOSS的范围攻击以及炎伤状态，建议事先多准备一些防止炎伤的装备或者是相关回复品。

●返回ヘイムダル触发剧情。前往ヴェスタ通り之后进入下午的阶段。

●前往ドライケルス广场，靠近皇宫触发剧情。

●在帝都竞马场的场外马券卖り场可以买到送给尤西斯的礼物“ギャロップグロ-ブ”。




**委托**

| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
|---|---|---|---|
| 帝都竞马场からの依赖（必须） | 4 | 完成方法参照主线攻略。 | 5000米拉 |
| 导力波ノイズの调查 | 3 | 在ヴァンク-ル大通り的《リュミエ-ル工房》和ジョアン对话接受委托。使用L2键+△键能够测量导力波，分别前往オ-ブメント工房门前、大通り角落、百货店东边出口、三叉路、ブティック门前、武器商会门前、帝国时报社门前进行测量，最后进入帝国时报社触发剧情。 | 5000米拉、贤王珠 |

**人物笔记**

| 角色与项目 | 获得途径 |
|---|---|
| トワ（目を逸らさずに） | 自动获得 |
| アナベル（初めての试合） | 在ドライケルス广场和アナベル对话 |

**书本笔记**

| 书名 | 入手途径 |
|---|---|
| 人でなしのエドガ-8卷 | 和南オスティア街道的セリイ对话 |

**广播题材**

| | |
|---|---|
| 对象NPC | ライカ地区的《レイクロ-ド社》的受付娘ハリス |

**VM卡片**

| 对手 | 奖励 |
|---|---|
| フレッド（ヴェスタ通り） | ネプトジュノ-×3 |

●做完收集和委托后前往竞马场内继续主线。

●和场内的NPC对话可以调查各个马匹的情报，买马券的时候选择“ライノブル-ム”，AP+1。

●从左边的走廊来到贵宾室，和チャ-ルストン支配人对话后来到走廊的反方向经由竞马场地下来到帝都地下道。

●帝都地下道①没有什么特别需要注意的，看着地图的方向走就行了。帝都地下道②需要调查开关来开路，不过开关都是只用操作一次就行了的类型，所以慢慢摸索着前进就可以了。

●在帝都地下道②能找到委托所需的“ム-ントリュフ”，采集完之后可以马上返回演习地进行汇报。



| 宝箱 | |
|---|---|
| 帝都地下道1 | 1黑の史书1；2ブレイブシ-ド；3アルビオン・ヴォルフR |
| 帝都地下道2 | 1パ-プルヘア・ミュゼ；2七个属性碎片×100；3パシオンル-ジュ；4幽界铃 |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| 帝都地下道2 | ファントムシャ-ク、ラオドン、ハイドシャ-ク |

●经过帝都地下道②的回复装置后触发 BOSS 战。

**BOSS ヘヴィゴラム**

**失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。**
**魔法属性推荐：风 > 幻 > 火 = 时 = 地。**

属于皮糙肉厚的类型，但是整体没有多大难度，活用指示和破防来解决就行了。

●往回走触发强制战斗，猎兵团级别的小 BOSS 战而已，这里就不再进行额外的说明。

●前往帝都地下道②右下的区域，剧情之后调查墙壁上发光的砖块，进入帝都地下道③，来到中间位置触发剧情，紧跟着对方加速跑就行了，无需捉拿，在最后出现目击到间谍们开门的演出就算是成功，AP+3。

| 宝箱 | |
|---|---|
| 帝都地下道3 | 1精灵香 |

●离开帝都地下道③来到墓地，调查最北边的墓碑。

| 风景照片 | |
|---|---|
| 拍摄地点 | ヒンメル灵园 |

●剧情后自动回到演习地，离开演习地后来到ヴェスタ通り，进入游击士协会结束今天的行程。

## 7/16

●从帝都中央车站前往カレル离宫，之后可以在地图菜单里自由移动了。

●和之前一样，完成2个"准必须"的委托后就能推进主线。

●在此之前需要在各地区与旧Ⅶ成员对话，所在位置在地图上都已经有标示。

●如果这时候买到了所有"みっしぃ"系列饰品（总共7种，没收集到的话可以去演习地的スタ-ク那里补漏）的话可以去ヴァンク-ル大通り的《ワトソン武器商会》和ジンゴ对话选择把一个系列的饰品让给她 获得"将军みっしぃ"。

●在ライカ地区的ヴァンダ-ル流练武场有小剧情。



| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 女学院からの依赖（准必须） | 3+3 | 前往帝都女学院开始委托，分别选择"抵抗しつつも押し切られる"、"翻弄するように避け续ける"和"仕込みヘッドを飞ばす"，AP+3。 | 5000米拉、圣界铃、ユウナ・女学院、ミュゼ・女学院 |
| 高价な配达物（准必须） | 4 | 进入ヘイムダル空港开始委托。分别去ヴァンク-ル大通り的百货店、ライカ地区的美术契茶《ルシアン》、ヴェスタ通り的《ハ-シェル杂货店》和负责人对话，最后前往サンクト地区的共和国大使馆触发剧情即可。 | 5000米拉、龙神香 |
| 帝都地下道の手配魔兽（准必须） | 4 | 解决掉帝都地下道3的"メガクラ-ケン"。 | 5000米拉 |
| 远き迷子の男の子 | 4 | 在ドライケルス广场和ロスコ-・ベラ对话接受委托。分别与ライカ地区的ラニエラ夫人、ヴァンク-ル大通り的クリス、ヴェスタ通り的ドルチェ和帝都竞马场的アルチャム对话即可完成。 | 5000米拉、樱花のコサ-ジュ |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ミリアム（Ⅶ组の仲间として） | 自动获得 |
| 绯のロ-ゼリア（魔女の长） | 自动获得 |
| ジンゴ（商谈） | 在ヴァンク-ル大通り的《ワトソン武器商会》和ジンゴ对话 |
| トマス（仲立ち） | 在ヴァンク-ル大通り的百货店2F和トマス对话 |
| ヴィヴィ（情报收集） | 在ヴェスタ通り和ヴィヴィ对话 |
| ケネス（水面下で） | 在ライカ地区的《レイクロ-ド社》和ケネス对话2次 |
| アリサ（公认の仲？） | 在ヘイムダル空港タ-ミナル和亚莉莎对话 |
| マキアス（政府侧の动き） | 在帝都竞马场・构内和马奇亚斯对话 |
| ガイウス（风读み） | 在カレル离宫和盖乌斯对话 |

| 宝箱 | |
|---|---|
| 帝都地下道3 | 1Uマテリアル×5 |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 人でなしのエドガ-9卷 | 与西オスティア街道的ミッケル二等兵对话 |

| 钓鱼 | |
|---|---|
| 位置 | 可钓鱼 |
| カレル离宫 | メガアロ-ナ、グリ-ンアロナ、スノ-シエラブ |

| 风景照片 | |
|---|---|
| 拍摄地点 | カレル离宫 |

| 广播题材 | |
|---|---|
| 对象NPC | ヘイムダル大圣堂的エルバ夫人 |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| ジンゴ（《ワトソン武器商会》） | ソ-ドマン |

●触发所有主线之后前往ヴァンダ-ル大通り，和摊位上的キ-ス对话之后就会结束这一阶段的自由活动时间。在结束自由活动时间之前建议根据下面的三组成员的情况来调整好战斗力，接下来会有一段比较长的迷宫。想要回收全宝箱的话建议准备好3个"月镜"回路。

●吃过午饭之后前往ライカ地区的《帝国博物馆》，之后从旁边的走廊进入帝都地下墓所。往前走一段路触发强制战斗。

●与大部队汇合后自动进入暗黑龙の寝所，分成A、B、C三组。

A组 尤娜、库尔特、莎拉、艾略特、盖乌斯。

B组 缪泽、阿修、尤西斯、米莉安、马奇亚斯。

C组：黎恩、艾尔缇娜、亚莉莎、劳拉、菲、艾玛。

黎恩固定为C组，新Ⅶ班的成员可以自由更换

使用L2键+□键/△键/○键来在三组之间自由切换。

●一开始操作C组，路上会有一场强制战斗。来到地图左上角的房间里踩下地板然后切换到其他组。



◆暗黑龙の寝所①的攻略要点就是三个组踩下同样的开关，交替进行作业。

◆暗黑龙の寝所②则是需要在三个组之间切换来打开开关，开关都只需要打开一次就行了，不会出现重复操作的情况，所以没有难度。开门顺序为C组红色门的开关→A组紫色门的开关→B组橙色门的开关。

在路上可以选择与共和国队员进行战斗，强度大约是强化过的猎兵团级别，调整好装备就不会有太大问题。

最后让各组人来到通往暗黑龙の寝所③的出口前踩下开关后就能前往下一层。

◆暗黑龙の寝所③的攻略要点是三个组各打掉三个水晶柱，这一层没有什么特殊的机关，只要注意各个房间里是否有水晶柱就行了。和上一层一样，在路上可以选择与共和国队员进行战斗，也可以选择无视。

●友情提示：三个组的迷宫里各自有1块"黑ゼムリア矿の欠片"，为了日后的委托和最强装备，别忘了回收。

| 宝箱 | |
|---|---|
| 帝都地下墓所 | (1)マギウス |
| 暗黑龙の寝所(1) | (1)Uマテリアル×5；(2)风神珠；(3)アセラスの药・改；(4)Uマテリアル×5；(5)辉甲フレイヤ；(6)ティア・オルの药；(7)七个属性碎片×200；(8)星靴サジテ-ル；(9)EPチャ-ジⅣ |
| 暗黑龙の寝所(2) | (1)七个属性碎片×200；(2)黑ゼムリア矿の欠片；(3)ティア・オルの药；(4)Uマテリアル×5；(5)七个属性碎片×200；(6)アセラスの药・改；(7)天帝珠；(8)黑ゼムリア矿の欠片；(9)アビスシャドウ；(10)星靴ヴェルソ-；(11)辉甲ユリシ-ズ；(12)黑ゼムリア矿の欠片；(13)EPチャ-ジⅣ；(14)ディ-プオ-カ-；(15)韦驮天珠 |
| 暗黑龙の寝所(3) | (1)ゼラムパウダ-；(2)ティア・オルの药；(3)精灵香；(4)EPチャ-ジⅣ；(5)ブレイブシ-ド；(6)アセラスの药・改 |

●来到回复装置的门前，调整好各组装备后在门前触发强制战斗，进入最深处三组汇合，利用回复装置可以进行最后的整备工作，进入门后触发 BOSS 战。

●高难度下建议给黎恩装备好提高回避率的回路和饰品，并且主回路装备核心回路“シリウス”，副回路就自己配好了，如果这时候手头能够提到回避率的饰品不多，建议在副回路上装备“デュナミス”或者“メビウス”，想提高伤害输出的话就用“ゴ-ズ”。

### BOSS 《废都の暗黑龙》

**失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。**

**魔法属性推荐：皆可。**

一开始是用 A 组成员来进行战斗，每削减 BOSS 的三成体力后就会切换到下一组，最后阶段是以 C 组来战斗。每一次换组后要重新调查暗黑龙的资料，需要想要收集全敌人资料的话别漏了这里。

这个 BOSS 会使用诸多附带异常状态的范围攻击，所以建议事先做好预防工作。破防的难度较大，所以做好打持久战的心理准备。

### BOSS 暗黑龙

开战前从尤娜、库尔特、阿修和缪泽里选择一位来当同伴。

通常情况下攻击“ヘッド”（头部）。

蓄力时攻击“ア-ム”（手臂）。

### BOSS ジークフリート

**失衡倾向：斩 = 突 = 射 = 刚。**

**魔法属性推荐：皆可。**

黎恩的单挑战，事先准备好回避 + 反击的配备的话这一战就没什么难度。不过需要注意的是 S 战技是必中的攻击，所以在对方 HP 减至一半之后要做好防护工作。

## 7/17

●剧情后前往走廊，在楼上和アラン对话进入谈话室。剧情之后就能在帝都自由活动了。

●前往ライカ地区的《帝都博物馆》触发剧情。

●和所有角色都有触发羁绊事件。这里可以用来刷与角色羁绊事件有关的奖杯，在ヴァンク-ル大通り、ドライケルス广场、ヴェスタ通り、サンクト地区和帝都竞马场各有游乐设施，消耗券就能和对方一起来玩。每玩 1 个项目好感度 +1 格。

券只有 5 张，二周目也是这个数量，完成所有委托的话还会有 4 张，也就是总共 9 张。

●当角色的好感度为最高之后去再邀请对方去玩游乐设施就能触发最后的羁绊事件并且解锁奖杯。

如果是在玩完游乐设施后好感度变成最高的话就会自动触发最后的羁绊事件。

可以利用存档读档来拿各个角色的羁绊事件奖杯。

●触发部分可以成为恋人的角色的最后的羁绊事件时可以选择黎恩是作为恋人还是作为同伴来回应对方。

●和新Ⅶ班、旧Ⅶ班成员的好感度最高事件能够解锁对应的奖杯并且让黎恩的角色参数提升。

●和托娃、爱丽榭、艾尔芬、克蕾雅、瑟蕾奴、夏伦的好感度达到最高的话，邀请她们去夏至祭时就能获得特殊饰品。

●在ドライケルス广场和トマス对话有小剧情。在サンクト地区的《ホテル・ヴァラ-ル》和夏伦对话有小剧情。完成“レクタ-からの依赖”后去ヒンメル灵园与レーグニッツ知事对话有小剧情。

●这时候钓到了目前为止的 24 种鱼的话可以去南オスティア街道的南侧钓到最后一种鱼エンペラ - パ - チ。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| レクタ-からの依赖（必须） | 4 | 游玩3个游乐设施后切换地图就会收到雷克特的联络，前往帝都中央驿，队友是莎拉+除了奥蕾莉亚之外的临时参战角色+雷克特，在地图的各个地点干掉敌人就行了，途中阿修会入队。 | 6000米拉、夏至祭特别チケット |
| 在りし日のメロディ | 3+2 | 在ライカ地区的《リ-ヴェルト社》和モ-ガン社长对话接受委托。回到演习地和ミハイル少佐对话，然后去ドライケルス广场找克蕾雅，最后去《リ-ヴェルト社》与ミハイル少佐对话，选项选择“年龄顺”，AP+2。 | 8000米拉、夏至祭特别チケット |
| 本校生徒との亲善试合 | 3+2 | 在ライカ地区的ヴァンダ-ル流练武场触发委托。进行机甲兵战斗，战胜的话AP+2。 | 6000米拉、ゼラムカプセル、夏至祭特别チケット |
| 西オスティア街道の幻兽 | 4 | 完成“レクタ-からの依赖”后出现。打倒西オスティア街道的“メギドラドン”。 | 6000米拉、夏至祭特别チケット |

| 宝箱 | |
|---|---|
| 帝都地下道① | ①ゼラムパウダ-；②冰将珠 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| レクタ-（明かされる过去） | 自动获得 |
| エマ（おばあちゃん） | 自动获得 |
| アラン（恋人ブリジット） | 自动获得 |
| ティオ（みつしぃステ-ジ） | 在ヴァンク-ル大通り和缇欧对话 |
| ユ-シス（惯れたやりとり） | 在ドライケルス广场和尤西斯对话 |
| シドニ-（上には上が） | 在ドライケルス广场和シドニ-对话 |
| アガット（ティ-タの母） | 在ヴェスタ通り的游击士协会和阿加特对话 |
| ミント（吹奏乐部） | 在帝都竞马场和ミント对话 |
| ヒュ-ゴ（ライバルとの再会） | 在ヘイムダル空港タ-ミナル和ヒュ-ゴ对话 |
| パトリック（想い人の兄） | 在サンクト地区的ヘイムダル大圣堂和パトリック对话 |
| セレスタン（坊ちゃまとの再会） | 在サンクト地区的ヘイムダル大圣堂和セレスタン对话 |
| クレア（リ-ヴェルト家の悲剧） | 完成委托“在りし日のメロディ” |
| ミハイル（11年越しの家族写真） | 完成委托“在りし日のメロディ” |

| 书本笔记 | |
|---|---|
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报・特别号 | ヴァンク-ル大通り的新闻卖りクリス |
| 黑の史书７ | カレル离宫・エントランス |
| 人でなしのエドガ-10卷 | 在ライカ地区与ドロテ对话 |
| コニ-と不思议な博物馆・中卷 | 在サンクト地区的夏至祭・バザ—购买 |

| 料理食谱 | |
|---|---|
| 料理名 | 入手途径 |
| 豪快スタミナ串 | ドライケルス广场的ブレッカ-の屋台 |

| 广播题材 | |
|---|---|
| 对象NPC | 帝都竞马场的ロンバ-ト爷さん |

| VM卡片 | |
|---|---|
| 对手 | 奖励 |
| オリエ（ヴァンダ-ル流练武场，打败之前的所有对手才能与其对战） | 核心回路“シュバリエ” |

●想结束自由活动的话就使用 ARCUS Ⅱ选择“生徒たちに连络する”就能继续主线了。

●结束自由活动之后阿修和艾尔缇娜会离队。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ユウナ（入学の理由） | 自动获得 |
| アルフィン（ダンスのお相手） | 自动获得 |

●剧情后自动进入皇宫，与地图上标示的角色对话。

●前往最深处的房间结束本章节的内容。

# 终章 谁がために钟は响く

## 7/18

●剧情后能在演习地自由活动。

●料理手册的所有料理都做过之后和サンディ对话可以拿到回路“炎帝珠”。

敌人笔记的数量达到 225 以上和ヴァレリ—汇报可以拿到核心回路“エンブレム”。

人物笔记的项目登录数量达到 115 以上和ルイゼ汇报可以拿到饰品“クロノリピ-タ—”。

收集到目前所有的书籍和タチアナ汇报可以拿到“黑ゼムリア矿”。

| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 续・高みへの挑战 | 5 | 在演习地的1号车厢和奥蕾莉亚对话开始委托，与奥蕾莉亚进行单挑对战。推荐使用之前介绍过的回避+反击战术。胜利后黎恩的物攻物防提升并且能使用新的指示。 | 10000米拉 |

●准备好之后就靠近古木出发来到灵园。

●靠近东北处的墓碑有小剧情。

●离开灵园来到南オスティア街道，靠近帝都南门。剧情之后可以自由出入帝都，这时候可以去把最后剩下的委托和收集给做了。



| 委托 | | | |
|---|---|---|---|
| 委托名称 | AP | 内容 | 奖励 |
| 帝都地下墓所の手配魔兽 | 5 | 打倒帝都地下墓所的“アヴァドン”。 | 6000米拉 |
| 南オスティア街道の手配魔兽 | 5 | 打倒南オスティア街道的“欲望のアルケニー”。 | 6000米拉 |
| 黑きゼムリア矿 | 5 | 在ヘイムダル空港タ–ミナル和シュミット博士对话接受委托，将在暗黑龙の寝所里拿到的“黑ゼムリア矿”交给他打造角色的最终武器，此后能够在回路商店里制造最终武器，“黑ゼムリア矿”可以用3个“黑ゼムリア矿の欠片”到交换屋之类的商店里换，制造“黑ゼムリア矿の欠片”则需要50个“Uマテリアル”。 | 10000米拉 |

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| リィン（父の过去） | 自动获得 |
| アッシュ（ハ–メルの遺儿） | 自动获得 |
| オリヴァルト（出生） | 自动获得 |
| アラン（传言） | 进入ウェスタ通り的游击士协会 |
| フェリス（非公式な对谈） | 在帝都竞马场和フェリス对话 |
| **书本笔记** | |
| 书名 | 入手途径 |
| 帝国时报・临时号 | 演习地的补给班スタ–ク等商店 |
| ディストピアへの途 | 在ライカ地区的美术契茶《ルシアン》和ミリア对话 |

●前往サンクト地区的大教堂，需要注意之后一旦进去就会中止在街道和城市里的探索和收集工作。

●大教堂的剧情后是两场 BOSS 战。

**BOSS セア・アンスルト、魔煌兵 ゼルスヘイム**

**失衡倾向**（セア・アンスルト）（魔煌兵 ゼルスヘイム）斩突射刚。＞＝

**魔法属性推荐**：（セア・アンスルト）（魔煌兵 ゼルスヘイム）地＞空＝水＝风＞幻。

队伍为黎恩、尤娜、库尔特、缪泽、莎拉、菲。

这边用的是主线时的主力部队，要应付起来也不难，之后没有其他的强制战，所以建议提升攻击力然后 S 技扫荡过去一波解决。

**BOSS ウルクガノン、魔煌兵 ゼルスヘイム**

**失衡倾向**：（ウルクガノン）突＞斩＞射＝刚（魔煌兵 ゼルスヘイム）斩＝突＝射＝刚。

**魔法属性推荐**：（ウルクガノン）火＞时＞水＝风＝空（魔煌兵 ゼルスヘイム）火＞幻＞水＝风＝时。

队伍为亚莉莎、劳拉、艾略特、尤西斯、马奇亚斯、艾玛、盖乌斯。盖乌斯的 S 战技解锁。

推荐战法和上方相同。

| 人物笔记 | |
|---|---|
| 角色与项目 | 获得途径 |
| ガイウス（受け継いだ座） | 自动获得 |
| トマス（《黑の史书》） | 自动获得 |
| 绯のロ–ゼリア（赤い月のロゼ） | 自动获得 |
| リンデ（市民の救护） | 自动获得 |
| アガット（お前のそばに） | 自动获得 |
| ジョルジュ（《铜のゲオルグ》） | 自动获得 |
| ラウラ（乘り越える传说） | 自动获得 |
| フィ–（育ててくれた证） | 自动获得 |
| シャロン（“シャロン”を返上して） | 自动获得 |
| ユ–シス（兄の背景） | 自动获得 |
| **宝箱** | |
| 黑キ星杯・上层 | ①テイア・オルの药；②EPチャ–ジⅣ；③雷神珠 |
| 黑キ星杯・上层外缘 | ①炽天使；②アセラスの药・改 |
| 黑キ星杯・中层 | ①パワ–ポ–ションⅡ、シ–ルド ポ–ションⅡ、マインド ポ–ションⅡ；②グラ–ルロケット；③ブレイブシ–ド |
| 黑キ星杯・中层外缘1 | ①银狼珠；②ゼラムパウダ– |
| 黑キ星杯・中层外缘2 | ①精灵香 |
| 黑キ星杯・下层外缘1 | ①テイア・オルの药；②七剑珠 |
| 黑キ星杯・下层外缘② | ①EPチャ–ジⅣ；②身代わりマペット；③アセラスの药・改 |
| 黑キ星杯・最下层外缘 | ①ブレイブソウル；②龙神香 |
| 黑キ星杯・最下层 | ①ゼラムカプセル |

●迷宫的强度不算大，属于看着地图就能走到尽头的类型。想要回收奖杯的话给队伍成员（这里建议是黎恩和学生们）装备上回路“月镜”就行了。

需要注意的是队员的装备，每一场 BOSS 战的固定成员为黎恩，其他三位则是必须出战的队员，所以确认下面的出战人员来调配好装备。

以黎恩作为主攻成员的话 BOSS 战还是建议采取“回避”+“反击”的战法为主，但是需要注意 BOSS 的 S 战技，S 战技属于不可回避的类型，事先准备好完全防御物理攻击或者魔法攻击的 BUFF。

●前进至黑キ星杯·上层的回复装置之后就是 BOSS 战。

**BOSS アリアンロ–ド、マクバ–ン**

**失衡倾向**：斩＝突＝射＝刚。

**魔法属性推荐**：（マクバ–ン）时＝幻＝空。

固定出战角色为劳拉、艾玛、盖乌斯。

在两人的 HP 削减至一半之前的问题都不大，HP 减半后的激昂状态与 S 战技需要特别注意两人的 S 战技，高难度下不要太贪输出。

●前进至黑キ星杯·中层的回复装置之后就是 BOSS 战。

**BOSS シャ–リィ、ルトガ–、ジ–クフリ–ド、シャロン**

**失衡倾向**：斩＝突＝射＝刚

**魔法属性推荐**：地＝水＝火＝风＝时＝幻＝空。

固定出战角色为亚莉莎、菲、莎拉。

多人 BOSS 的情况下还是建议以“回避”+“反击”战法的黎恩作为主攻，为防止 BOSS 把其他人当目标，让队友主要配合负责主攻的黎恩进行回复和加 BUFF 就够了，等敌人失衡时再一起进攻，莎拉的战技方便让敌人失衡，建议优先

●前进至黑キ星杯·下层的回复装置之后就是 BOSS 战。

**BOSS ル–ファス、クレア、レクタ–、ミリアム**

**失衡倾向**：斩＝突＝射＝刚

**魔法属性推荐**：地＝水＝火＝风＝时＝幻＝空

固定出战角色为马奇亚斯、尤西斯、艾略特。

雷克特的攻击里附带异常状态的攻击不少，建议将其优先解决，其次是攻击力较高的米莉安。

●最后剩下来的成员（黎恩 +3 位学生）就是接下来打最终战的 BOSS，前进至黑キ星杯·最下层升降区画后触发最终 BOSS 战，由于我方成员有限，一旦失手就很难换人，所以依旧建议以“回避”+“反击”作战为主。

**BOSS 《黒の聖獣》**

**失衡倾向**：斩＝突＝射＝刚

**魔法属性推荐**：皆可。

皮糙肉厚而且高攻击力的典型，不过行动速度较慢，所以比较方便我方重整阵势。让黎恩移动到侧面进行输出，防止 BOSS 的攻击波及到其他队员，之后以破防为主、加 BUFF 为辅的节奏进行战斗，尽量温存 CP，至少在破防前别将其消耗至 100 以下，破防之后看准时机（例如轮到 BOSS 的回合前）使用加攻击输出的号令和 BUFF 再全员爆 S 战技。

**BOSS BOSS《黒の聖獣》**

通常情况下攻击“ア–ム”（手臂）。

脚弯曲并且伸头的蓄力姿势时攻击“ボディ”（身体）。

低头蓄力的时候攻击“ネック”（脖子）。

前脚向左手方向弯曲的蓄力姿势时攻击“ボディ”（身体）。

低头并且角发光的时候攻击“ネック”（脖子）。由于这个蓄力会吸收我方角色的 HP 和 EP，所以建议打断。



**BOSS BOSS《黒の聖獣》**

和黎恩的单挑对战。攻击它的“ア - ム”手臂就能引发失衡，最后发动必杀技结束战斗。



## 通关后要素

本作就截止到通关时刻为止和《闪轨Ⅰ》一样，并未发现隐藏迷宫等要素。

不过和前两作以及最近两三年里 Falcom 的作品不同的是，本作的周目继承要素不再采取点数制，玩家可以开启所有可继承的项目和特典开始进行下一周目的游戏。

| 可继承项目 | |
|---|---|
| 项目名 | 内容 |
| クラフト・ブレイブオーダ- | 继承战技和勇气指示的获得情况 |
| リンクLV・ラッシュ・バ-スト | 继承Link等级并且解锁连续猛攻、爆裂猛攻 |
| スロットLV | 继承导力器战术孔的开启状态 |
| マスタ-クオ-ツLV | 继承核心回路的等级 |
| ミラ・セピス | 继承米拉（金钱）和耀晶石碎片 |
| アイテム | 继承装备、核心回路、回路、消耗类道具等物品（不继承与剧情有关的道具） |
| あらすじ | 继承剧情回顾 |
| 各种ノ-ト情报 | 继承除了“黑の史书”之外的所有笔记收集情况 |
| 特典 | |
| 特典名 | 内容 |
| 『汤着・その他衣装』所持 | 在持有沐浴换装等服装的情况下开始下一周目 |
| ミラ30万・七属性セピス×3000个入手 | 在持有30万米拉和七个属性碎片×3000的情况下开始下一周目 |
| 绊行动ポイントMAX | 各章节的羁绊行动点数变为最高值 |

# 奖杯相关

| 杯种 | 奖杯名 | 奖杯说明 |
|---|---|---|
| 白金 | THE LEGEND OF HEROES | 获得除该奖杯之外的所有奖杯 |
| 金杯 | 传说の教官 | 教官等级达到“S” |
| 银杯 | 名门士官学院 | 学院等级变成“名门” |
| 银杯 | 地狱の荣冠 | 以“NIGHTMARE”难度通关游戏 |
| 银杯 | クエストマスター | 完成所有委托 |
| 银杯 | トレジャーハンター | 打开了所有宝箱 |
| 银杯 | バトルマスター | 调查了所有敌人的信息 |
| 银杯 | 人物マスター | 收集了所有人物笔记 |
| 银杯 | ブックマニア | 收集了所有书籍笔记 |
| 银杯 | VMコレクター | 收集了所有VM卡片 |
| 铜杯 | 炎の料理人 | 收集了所有菜单并且制作了所有料理 |
| 铜杯 | 爆钓王 | 钓上了25种鱼并且获得所有钓竿 |
| 铜杯 | ゴシップマニア | 收集了所有广播题材并全部向ムンク汇报 |
| 铜杯 | 代行カメラマン | 拍摄了所有风景照片并全部向ヴィヴィ汇报 |
| 铜杯 | Mクオーツコレクター | 收集了全28种核心回路 |
| 铜杯 | 百万长者 | 持有金钱达到100万 |
| 铜杯 | 至境の珠 | 任意1个核心回路达到Lv7 |
| 铜杯 | 力战の勇士 | 战斗胜利100次 |
| 铜杯 | 历战の猛者 | 战斗胜利600次 |
| 铜杯 | 雷光一闪 | 以先制/优势/奇袭攻击开始战斗100次 |
| 铜杯 | 超绝秘技 | 发动100次S战技 |
| 铜杯 | 绚烂攻守 | 战后加成奖励达到×3.0 |
| 铜杯 | ブレイクマスター | 破防800次 |
| 铜杯 | リンクマスター | 任意一组人的Link等级达到5 |
| 铜杯 | 追击マスター | 发动追击500次 |
| 铜杯 | ラッシュマスター | 发动连续猛攻100次 |
| 铜杯 | バーストマスター | 发动爆裂猛攻50次 |
| 铜杯 | オーダーマスター | 使用100次勇气指示 |
| 铜杯 | 优等クラス | 任意一个章节达成S评价 |
| 铜杯 | ユウナとの绊 | 在夏至祭触发和尤娜的好感度最高事件 |
| 铜杯 | クルトとの绊 | 在夏至祭触发和库尔特的好感度最高事件 |
| 铜杯 | アルティナとの绊 | 在夏至祭触发和艾尔缇娜的好感度最高事件 |
| 铜杯 | ミュゼとの绊 | 在夏至祭触发和缪泽的好感度最高事件 |
| 铜杯 | アッシュとの绊 | 在夏至祭触发和阿修的好感度最高事件 |
| 铜杯 | トワとの绊 | 在夏至祭触发和托娃的好感度最高事件 |
| 铜杯 | アリサとの绊 | 在夏至祭触发和亚莉莎的好感度最高事件 |
| 铜杯 | エリオットとの绊 | 在夏至祭触发和艾略特的好感度最高事件 |
| 铜杯 | ラウラとの绊 | 在夏至祭触发和劳拉的好感度最高事件 |
| 铜杯 | マキアスとの绊 | 在夏至祭触发和马奇亚斯的好感度最高事件 |
| 铜杯 | エマとの绊 | 在夏至祭触发和艾玛的好感度最高事件 |
| 铜杯 | ユーシスとの绊 | 在夏至祭触发和尤西斯的好感度最高事件 |
| 铜杯 | フィーとの绊 | 在夏至祭触发和菲的好感度最高事件 |
| 铜杯 | ガイウスとの绊 | 在夏至祭触发和盖乌斯的好感度最高事件 |
| 铜杯 | ミリアムとの绊 | 在夏至祭触发和米莉安的好感度最高事件 |
| 铜杯 | サラとの绊 | 在夏至祭触发和莎拉的好感度最高事件 |
| 铜杯 | エリゼ&アルフィンとの绊 | 在夏至祭触发和爱丽榭、艾尔芬的好感度最高事件 |
| 铜杯 | 新Ⅶ组始动！ | 抵达分校，流程奖杯 |
| 铜杯 | 春、ふたたび | 通关序章，流程奖杯 |
| 铜杯 | 再会～白亚の旧都～ | 通关第1章，流程奖杯 |
| 铜杯 | 相克のクロスベル | 通关第2章，流程奖杯 |
| 铜杯 | 钢の鼓动～海都缭乱～ | 通关第3章，流程奖杯 |
| 铜杯 | 赫奕たるヘイムダル | 通关第4章，流程奖杯 |
| 金杯 | 谁がために钟は响く | 通关终章，流程奖杯 |

## 奖杯总评

整体来说奖杯类型还是很“Falcom 风格”的。角色好感度的奖杯可以在第 4 章最后的夏至祭里刷，只要期间别漏掉了买礼物和送礼物，在夏至祭里就都能用 S/L 大法来解锁所有人的羁绊事件奖杯。收集部分可以参照上方的攻略，就无需做太多说明。

**奖杯“绚烂攻守”**

在进行流程时在野外找一批数量在 7 ~ 8 只的杂兵，将难度调低（如果在打难度奖杯的话可以事先存个档），事先将 BP 攒至 5，给其中一位队员装备核心回路“スクルド”，开战后想办法让敌人失衡，然后发动爆裂猛攻，只要能一波干掉所有敌人，就没有什么难度了。

**奖杯“超绝秘技”**

建议二周目的时候刷，推荐装备为：

核心回路：“カグツチ”（等级 Lv5）。

回路：“霸道”，其他的选用增加攻击力的回路。

饰品：“真·必胜ハチマキ”。

要求是敌人数量尽量在 4 只以上，开场后放一波 S 战技，有上面的配备，只要敌人数量足够，放完的同时 CP 也能回复到 100 以上，之后再找另一波敌人来打，如此反复，在二周目跑流程的期间也能刷够次数。



文 稀饭 美编 NINA

攻略透解 GUIDE THROUGH

# DISHONORED

## DEATH OF THE OUTSIDER

| 冤罪杀机 界外魔之死 | | XOne / PS4<br>Bethesda | |
| --- | --- | --- | --- |
| Dishonored: Death of the Outsider | | 动作冒险 | 中文版 |
| 2017 年 9 月 15 日 | 本地 1 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 219 港币 | | | |

# 系统详解

在《冤罪杀机 2》发售不到一年后就能玩到一款系列新作，就连稀饭我这等脑残粉都得承认自己被 B 社的开发步调搞得有点蒙，因为一般会用这种节奏推出的，都是些日厂的奶粉作和强化版，例如某耻的《猛将传》和某婊的《超级 XXX》和《终极 XXX》。按说 B 社又不是 EA 或动视这等只对股东脸色负责而且利欲熏心的发行商，应该不至于做出这种短视的行为吧？

事实上《冤罪杀机 界外魔之死》的确不是一款骗钱作品，它可以被视为是一款介乎于 DLC 和资料片之间的新作，整体规模没有《冤罪杀机 2》那么大，毕竟开发时间和售价都不足以支撑 Arkane 做出一款真正意义上的 3A 作品。但是这并不意味着这款作品就没有独具匠心之处，它引入了新的关卡场景，新的超能力，新的道具和新的奖励机制，玩家可能只需要 10 小时就能通关，但每一个关卡，都能够给玩家一种不一样的体验，哪怕是某些重复利用的关卡，也安排了全新的场景细节和结构，绝不会有偷懒的嫌疑。

当然，在此之上，更令人满足的，则是这款作品结束了从《冤罪杀机》便开始讲述的洁瑟敏女王暗杀故事线，和其后续衍生出的一系列冲突，并且揭开了背景设定中的一大悬念，还为系列的下一部作品（如果有的话）创造了一个令人充满期待的全新开端。

接下来，就让我们用下文这份完全攻略，来去体验一下这款作品的魅力吧。

## 操作列表



| XOne | PS4 | 按键功能 | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| | | 预设A | 预设B | 预设C |
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动（按下为冲刺） | | |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角（按下为小望远镜） | | |
| 十字键↑ | 十字键↑ | 自定义技能、武器或道具快捷键 | | |
| 十字键↓ | 十字键↓ | 自定义技能、武器或道具快捷键 | | |
| 十字键← | 十字键← | 自定义技能、武器或道具快捷键 | | |
| 十字键→ | 十字键→ | 自定义技能、武器或道具快捷键 | | |
| Y | - | 倾身窥视（按住） | | |

| XOne | PS4 | 按键功能 | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 预设A | 预设B | 预设C |
| X | □ | 拾取&调查&收起/拿出武器（按住） | 潜行模式 | 潜行模式 |
| A | × | 跳跃 | 潜行模式 | 潜行模式 |
| B | ○ | 潜行模式 | 拾取&调查&收起/拿出武器（按住） | 拾取&调查&收起/拿出武器（按住） |
| LB | L1 | 捷径转盘（按住） | 格挡/致晕手段 | 使用超能力/武器 |
| LT | L2 | 使用超能力/武器 | 使用超能力/武器 | 捷径转盘（按住） |
| RB | R1 | 格挡/勒晕 | 捷径转盘（按住） | 剑攻击（按住可蓄力） |
| RT | R2 | 剑攻击（按住可蓄力） | 剑攻击（按住可蓄力） | 格挡/勒晕 |
| VIEW | 触控板 | 日志 | 日志 | 日志 |
| MENU | OPTIONS | 暂停 | 暂停 | 暂停 |



## 进阶操作

### ●滑行

一路从之前的作品中玩过来的玩家应该都对这个操作很熟悉了，就是在冲刺时进入潜行模式（预设A方案是按B键/○键），角色会向前滑动一段距离，期间身体判定接近于潜行模式时的下蹲状态。

玩家在滑行过程中可以瞄准敌人射击/投掷手雷/投掷钩子雷/投掷易碎品而不会中止滑行过程，但如果使用超能力则会让滑行中止，又或是因为处于滑行而无法使用(例如“盗貌”)，同理的还有需要设置的“弹射剃刀”，也是无法在滑行中使用。

如果玩家滑行当中碰撞到敌人，可以让其动作失衡，这时候立刻按下勒晕或是攻击按键，可以立刻进入勒脖子状态或是直接将其处决。

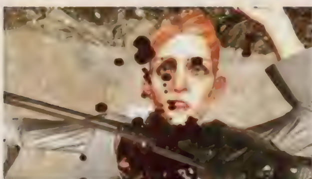


### ●及时格挡

这个操作同样是系列传统，在敌人攻击即将打中玩家的瞬间进行格挡，可以让其陷入失衡状态，此时玩家按下勒晕或是攻击按键，可以立刻进入勒脖子状态或是直接将其处决。本作当中没有让玩家能够通过及时格挡来反弹敌人远程射击的超自然能力，不过倒是有功能类似的骸骨符文，装备上之后会获得如同点满了该项超自然能力的效果。



### ●高空暗杀/击晕



继承自《冤罪杀机2》的系统（系列首作只有高空暗杀，没有击晕），发动条件也是一样，仍然是在玩家于高空向敌人坠落时，按下攻击键/勒晕键就可以发动对应的动作。值得一提的是，本作的高空暗杀/击晕生效距离比起前作再次延长，玩家在空中离敌人有个4米左右的距离就会出现按键提示，按下后角色会用近乎是瞬移的速度靠近敌人，将其暗杀或击晕。不过请尽量在有较大高低差的地方发动这一招，如果玩家跳起的点太矮，虽然可能也来得及发动高空暗杀/击晕，但角色会先踩到敌人，让其瞬间进入目击玩家的状态，从而会破坏不被发现的评价条件。

## 界面解析



1.生命值
2.魔力值
3.左手状态
4.区域状态提示
5.任务目标所在位置（实线为主要目标，虚线为次要目标）
6.当前主要目标提示

## 新装备/升级介绍

本作当中新增了一种手雷，并且用新的钩子雷替代了前作的电击雷，而且比莉装备的远程武器伏特枪在性能上也有着一些新特点，下面将一一介绍。

### ●伏特枪

本作当中比莉惟一的远程射击武器，整体使用体验上接近于前作当中的手弩，射击本身是消声的，射程也较远，而且在弹药方面泛用性很强，既可以发射弩箭，又可以射击弹药。

伏特枪的升级当中比较重要的是“临时箭”和“充能子弹”，本作当中因为取消了收集蓝图的设定，所以玩家们可以在前期就购买这两个升级。其中临时箭的升级效果是进一步扩大伏特枪可以使用的弹药类型，玩家可以把场景当中的墨水笔、拆信刀和钉子拿来当做临时弹药，对于走杀人路线的玩家来说是个不错的补充。



而充能子弹则是让伏特枪可以进行蓄力射击，根据选择的子弹不同，射击的效果也不同。三种伏特枪的弹药当中，普通子弹的效果最平实，就是增强射击威力，可以穿透一些平常射击没法突破的防护，例如穿透一般守卫穿的帽子，但仍然无法击穿精英守卫的铁盔。原本是不杀人手段的电击枪子弹效果最霸道，变成了可以把目标直接毁尸灭迹的强力电击。而烧夷箭子弹的蓄力射击则能够扩大燃烧范围，在特定情况下有不错的效果。

充能子弹的蓄力时间有上限，超过之后会自动射出，但是对准度有一定的影响，所以玩家最好是算准时间再进行蓄力射击。



### ●高压手榴弹

系列首个非致命手雷，爆炸后会把范围内的敌人浮空，然后摔在地上陷入昏迷状态。但这个手雷在使用体验上有一些不完善的地方，一个是范围较小，很难一次过影响太多的敌人，第二个是实际使用时存在风险，被浮空的敌人有可能会跌落在一些有致死判定的地方，从而被杀死。



当然，这个手雷也有一个很强大的优势，那就是如果爆炸的时候不被目击，它发出的爆炸声音很低，选好投掷的位置后，不容易引起敌人的警觉。综合来看，这个新的装备还需要再打磨一下，玩家如果对于不杀人有追求，最好慎用。除此之外这个手雷还有升级项目可以进一步降低爆炸噪音，购买了之后基本上爆炸就是无声的，这一点非常实用。

### ●钩子雷

本作当中的明星装备，实际使用时的视觉效果非常有趣，而且分成致命和非致命两种模式，非致命模式会把经过其附近的目标直接勾到其贴住的表面上，而致命模式则会直接钩断敌人的身体，适合各种风格的玩家使用。而且钩子雷的安装方式和传统地雷不一样，是类似手雷那样的投掷式，使用上比弹射剃刀和前作的电击雷都要宽松。



但是钩子雷也有一些判定上的缺点，它几乎会勾住一切移动进其生效范围内的物品，所以如果玩家先对某个地方投掷了一个钩子雷，然后想要扔个瓶子把敌人引过去，结果往往是钩子雷直接勾住了玻璃瓶，然后失效了，这一点在使用上需要多加注意。

最后提醒一下，钩子雷和弹射剃刀所属的地雷项目增加了一个非常不错的升级，那就是"废物利用地雷"，购买后玩家可以回收生效后失去作用的废弃地雷（钩子雷或弹射剃刀均可），每回收三个就可以产生一个新的钩子雷（不能产生弹射剃刀），对于经常使用钩子雷的玩家来说是个不错的补充。



## 超能力系统解析

和《冤罪杀机2》比起来，游戏长度缩短的《界外魔之死》削减了不少超能力方面的内容，游戏当中满打满算也只有6个超自然能力，而且没有任何升级选项，游戏里自然也没有任何能够收集的鲸骨符文。不过这也给玩家省了一些功夫，因为所有的超能力其实效果某种程度上都是已经最大化的，不用去抉择到底先升级哪一个。

除此之外，游戏在通关后还会解锁"原版游戏+"模式，里面会把比莉的三个新超能力替换为《冤罪杀机2》中的三个"老"超能力，这些能力也不能升级，但能力本身就已经处于满级状态，拥有全部升级项目的增益效果，下文也会一起介绍。



### ●新魔力机制

因为游戏背景设定上的变化，原本的魔力回复药"艾德迈尔特效药"已经被摆脱双重人格困扰的海芭夏医生全面召回，因为过量饮用可能会产生类似让她变成弑君者那样的副作用，所以玩家在场景当中无法找到任何恢复魔力的药物，但作为补偿，游戏当中拥有了新的机制，比莉被界外魔力量改造过的手臂可以直接联通虚空之境，所以玩家只要不使用任何超自然能力，则魔力会持续恢复到最大值，魔力槽被分成三格，只是对应不同超自然能力的消耗魔力方式，并没有恢复上限的限制。如果玩家们走运拿到了对应的漆黑骸骨护符，还可以提升一格魔力槽的上限，增添一点攻关的便利。



## ●超能力效果一览

| 超能力名称 | 解锁阶段 | 超能力效果 |
|---|---|---|
| 鼠群低语 | 第一关最开始 | 让玩家可以和老鼠对话，可能会获得有用的信息。 |
| 易位 | 第二关最开始 | 使用后在选定地点创造一个标记，再使用能力则让比莉传送到标记处。无法选定障碍物后的地点，但如果已有标记在有空隙的障碍物之后则能够穿透障碍物传送。注意，如果标记地点上有生物存在，传送过去会让这个生物立刻被秒杀，而玩家也会损失一定的生命值，还会进入短暂的倒地状态。 |
| 前瞻 | 第二关最开始 | 发动后时间停止，玩家可操纵比莉的灵魂四处移动，能够悬浮到一定高度，但在较高处仍然会摔落，而且不能离开本体太远。前瞻状态中，敌人、骸骨护符和有用的物品会被高亮显示，如果对其进行标记，则在脱离前瞻状态后也会以高亮状态显示。在前瞻状态中还可以设定“易位”的传送标记，同时灵魂可以穿过老鼠洞或是狭窄的橱窗口，玩家可以靠这个效果和易位配合，进入到一些正常状态下无法进入的地方。 |
| 盗貌 | 第二关最开始 | 靠近平民或敌人才能发动，盗取对方的外貌，然后持续消耗魔力伪装成对方的样子，直到魔力耗尽或主动取消。注意，进行盗貌期间不能被其他人察觉，否则会被中断，同时盗貌不能骗过用气味辨认人类的猎狼犬。如果盗貌期间发动攻击也会让盗貌失效，不过如果发动的是暗杀/勒晕则不会。被盗貌的对象会进入昏迷状态，玩家也可以对昏迷的对象使用盗貌，但不能伪装成死去的对象。 |
| 虚空之境强袭 | 第四关获得双刃剑后 | 近战蓄力攻击变成挥出一道虚空能量冲击波，一击消耗一格虚空能量，可以让被击中的敌人进入倒地状态，或是将其从平台边缘打落下方。近身对没有察觉玩家的敌人或倒地的敌人发动能力可以将其处决。 |
| 骸骨护符制作 | 第四关获得双刃刀后 | 让玩家能够献祭和制作骸骨护符，一开始就可以制作有4项特质的护符，产生缺陷的几率一开始就是中等，而不是原版游戏中的较高。 |
| 瞬移 | 第二关最开始（原版游戏+模式） | 替代易位，让玩家能够向前瞬移一段距离，发动能力时只要玩家不移动，周围的时间会停止流动。 |
| 透视 | 第二关最开始（原版游戏+模式） | 替代前瞻，发动后持续消耗魔力，让玩家能够透过障碍物看到被高亮标记的敌人、物品和骸骨护符，以及敌人的移动路线。 |
| 骨牌 | 第二关最开始（原版游戏+模式） | 替代盗貌，能够在选定敌人或平民后，将其和最多三个其他平民连锁起来，其中任何一人身上产生的效果都会被复制到其他三个对象身上，包括但不限于勒晕、暗杀和电晕等等。注意，骨牌不能对人类以外的对象产生作用。 |



# 骸骨护符相关心得

### ●刷护符

本作的骸骨护符本质上和《冤罪杀机 2》的没什么太大分别，但是因为关卡当中没有了鲸骨符文，而且本作的一大主题就是使用黑巫术的邪教，所以关卡当中会有数量不少的骸骨护符出现。

但这一点也一定程度上放大了继承自前作的缺点：玩家能够找到护符的地点是相对固定的，但获得哪个护符则是有很大的随机性，走尽量不杀人通关路线却拿到一堆正面战斗相关的护符，虽然并不会真正影响玩家攻关，但少了一些便利终归是有点气人。

目前从笔者个人的测试结果来看，如果玩家们脸太黑，碰到一路上捡的护符都不是自己想要的，可以尝试直接重新开始任务，这样关卡当中随机出现的护符就会刷新。建议这个尝试从第二关开始，因为这一关里就会出现黑市商店，而如果玩家比较熟悉关卡，重新开始任务后要跑到黑市处是很快的事情，而一旦玩家们到了黑市，就可以查看柜台里面售卖的护符，如果里面有合适的，就立刻用第一关攒下的钱买下来，或是谋划抢劫黑市，如果没有则重新开始任务，这样整体效率是（相对而言）最高的。





### ●推荐护符组合

本作当中玩家仍然是可以最多同时装备 10 个骸骨护符，而且为了弥补比莉的超自然能力不足，还把一些原本在《冤罪杀机 2》中是自然能力强化的项目做成了护符，以方便玩家攻关。

不过这样一来的代价就是比莉的装备护符位置被压缩了，例如固定会在第一关获得的漆黑护符“灵活度”能够让比莉跳得更高，几乎是走潜行通关路线的玩家必备的护符，不得不装，等于少了一个骸骨护符装备栏。因此在剩下的位置装备的护符就得更加精打细算，而且还得考虑护符之间的配合。

下文当中会推荐几个互相之间结合起来特别有化学作用的护符组合，虽然玩家们不一定能遇得上，但如果碰到了，最好配合着装上，以获得最大的优势。

**1. 微风 + 敏捷战士**：前者是缺陷符文，让玩家移动速度加快但是受到的伤害变高，后者是漆黑符文，让玩家在拔出武器时移动速度不会下降，结合起来



▶基本上雷打不动得装备着的“灵活度”。



非常适合走潜行流的玩家，可以提高潜行模式下的整体移动速度和安全性。但因为装备微风后连从高处掉落后受到的伤害也会增高，有条件可以添加一些提高食物/灵药恢复生命比例的护符，例如“健康的食欲”，又或是装备能够降低掉落伤害的护符。

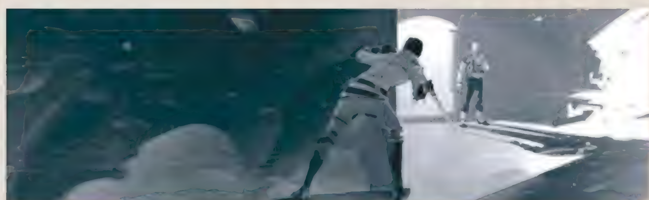
**2. 装甲之骨 + 幸运卡弹 + 冒险格挡 + 颤抖的剪影 + 黑暗势力 + 水蛭伤口**：完全为不使用超自然能力的近身战斗流玩家打造的组合，包括了伤害减免（装甲之骨）、敌人远程攻击削弱（幸运卡弹和颤抖的剪影）以及近战格挡收益最大化（冒险格挡），而“装甲之骨”的移动速度降低的负面效果和“冒险格挡”带来的格挡攻击后还会受伤的负面效果，则能够通过“黑暗势力”的移动加速和“水蛭伤口”的击伤或暗杀敌人后恢复生命值来弥补。这个组合可能需要很好的运气才可以组合成型，但其实只要有装甲之骨和冒险格挡作为核心即可，两者的负面效果其实可以用好几种不同的护符来抵消和弥补。



**3. 完美平衡 + 谨慎的交换**：易位杀人流玩家可以使用的组合，虽然“谨慎的交换”的负面效果让易位的生效距离变短了，但其增益效果是让玩家在和敌人产生易位渗透后短暂隐身，加上”完美平衡“带来的易位渗透伤害减免，以及取消了原本易位渗透后会产生的短暂倒地效果，可以让玩家更好地使用这种安静但残暴的杀敌方式。这个组合可以添加上“虚空之境管道”和“第三只眼”，前者能够多增添一格魔力槽，提高易位在短时间内可连续使用次数，后者会提高易位和前瞻中能够定下的易位标记数量，方便将其设在敌人的进行路线上，然后等其靠近时用易位将其”爆“掉。



**4. 眨眼 + 更厉害的前瞻**：前者可以让被玩家在前瞻状态中标记的敌人视野缩小，后者则可以提高前瞻状态中能够标记的敌人数量，两者结合起来，配合上低难度敌人那本来就不广的视野，基本上可以避免玩家在大多数情况下被发现，是走潜行流的玩家必备的组合。



# 流程攻略

含全合约达成方法+全黑市抢劫方法

《冤罪杀机 界外魔之死》的整体流程不长，如果玩家们没有全探索的强迫症，直奔目标地攻关，可能5个小时之内就可以打通，就算是地毯式探索的玩家，首次通关时间应该也可以控制在12~15小时之内。

而本作能够让喜欢探索的玩家值更多时间在游戏里的，自然是关卡里那丰富而有趣的细节以及隐藏要素，而且这一次除了作为继承自前作要素的抢劫黑市外，还增添了符合比莉这个前刺客身分的合约系统，让追求完美达成关卡中所有内容的玩家有了新的挑战。本次流程攻略中，除了告诉大家要如何完成任务条件，也会配套解说如何达成合约条件和掠劫黑市，希望能够帮助大家在第一次攻关时就做到十全十美。

## 01 最后一战

### ●要点提示

1. 在能够控制角色后，记得先调查比莉房间桌上的合约，开启第一关的两个合约任务。注意，只有这一关是在比莉的桌子上领取合约，之后的关卡当中，合约都是需要前去黑市商店，通过调查店中的合约公告栏来领取。不过玩家也可以在不领取合约的情况下先完成合约条件，再去领合约，奖励会在玩家领取合约后立刻发放。

2. 本作没有需要玩家不杀人通关的成就/奖杯，但有要求玩家不杀人通过一关的成就/奖杯“慈悲为怀”，记得这个奖杯的要求是不杀“人”，所以与合约里要求杀死猎狼犬的条件不冲突。

3. 玩家在释放多德后，他会把艾尔巴卡浴场里的无眼帮成员杀个干净，而如果此时玩家沿着原路离开浴场，会遇到城市卫队的成员杀进来，同时回去电轨马车路上也会碰到一些来时没有出现的卫队成员，所以不想要被敌人察觉破坏达成“暗影”成就/奖杯条件的玩家记得回程时要谨慎。



### ●艾尔巴卡浴场外要点

因为只是第一关，所以艾尔巴卡浴场外的区域很小，也没有地图。这里值得留意的地方只有一个，就是有两个守卫在对话处他们上方的房子，玩家可以通过在房子后方左边的岩石和水管爬上阳台从窗口翻进去，也可以从另一边走，拿走藏在房子正面右方不远处壁柜底层箩筐里的公寓钥匙然后开门进去。

房间里有两个重要调查点，一个是窗边的桌子，上面放着一个骸骨护符，另一个是桌子上方分成三格的书架，里面从左到右每格里放着的书数量，对应着房间里保险箱的密码数字，也就是451。

### 艾尔巴卡浴场要点

1. 包括浴场外巡逻的无眼帮成员，他们身上几乎都带着原始鲸骨，但如果玩家们不想花心思一个个偷，个人建议可以不管，等回头放出多德后他们会死清光，玩家再一一搜刮尸体即可。另外进入浴场入口后记得立刻看左方，墙上有浴场的地图。

2. 浴场一楼是中立区域，玩家不做任何敌意行为和偷东西被发现就不会被无眼帮成员攻击。个人建议玩家们从擂台左边的浴室通过攀爬上天花板上的水管，从一个垂直缺口进入到二楼，进入的房间桌上有一个骸骨护符。

3. 在二楼位于擂台上方的木质通道上，挂着界外魔的画像，可以趁机偷走。当然如果玩家没有偷，放出多德后他也会把画像带走。

4. 二楼的房间当中，位于地图北方的两个房间里右方的比较重要，玩家可以在里面找到一个钩子雷，和被夹在老虎钳上的漆黑护符，固定会是让玩家能跳得更高的“灵活度”护符，早点装上可以让后面的游戏过程更轻松。

5. 左方的房间解决掉巡逻的女巫后，可以记住通往下层的楼梯口，在其旁边会有焚化炉，是用于完成合约“火化白灵犬”中火化步骤的地方。房间西方尽头会有一个小房间，里面能够找到更多的钩子雷，桌上的哥罗芳瓶也可以用来投掷到下层的擂台处，破碎时产生的哥罗芳烟雾可以让在范围内的无眼帮成员陷入昏迷。同时记得这个房间南面有一个高台，跳上去后会看到一个通风窗，玩家可以在这里直接瞄准下方房间里的猎狼犬，无论是用电击枪电晕它们还是直接击毙都可以，其中白色的那只猎狼犬就是合约目标白灵犬。

6. 二楼西边房间里有两个敌人，其中一个就是浴场的老板珍妮特·李，她身上有着一个骸骨护符，另外还有一把钥匙，可以用于打开一楼处控制器上的锁，关闭抑制多德力量的装置。记得解决她和另外一个敌人后，按下狗笼旁的按钮，打开闸门，把里面已经处理掉的白灵犬拿去焚化炉烧掉。另外房间的桌上还有本作新增的射击



弹药：血鱼珠。

7. 二楼东边的房间里只有一个酒保，可以轻松解决掉，然后拿走他身上的钥匙。柜台左方的酒工作坊有两个抽屉，可以用钥匙打开，右边的放着骸骨护符，左边则放着合约“产业间谍”里要求玩家偷窃的瘟疫酒配方。之后玩家需要用攻击砍破吧台后方区域的瘟疫酒存货，就可以完成契约。这个房间的东边还有一个走廊，里面的铁门通向浴场出口，但最好不要打开，免得卫队入侵时他们通过这扇门走进来，玩家反而需要打开最东边的窗口，这里直通浴场外一个垃圾桶旁，可以用于在卫队攻入时从这里神不知鬼不觉地离开。

8. 最后玩家只要不被察觉地回到一楼，关闭多德的力量抑制装置，他就会大开杀戒，并随之传送离开。这时候不要急于走去浴场出口，免得触发卫队攻入的脚本，先去一楼北方通往二楼的楼梯口前投注处，这里放着一个漆黑护符。之后就可以从二楼东边的窗户离开浴场，一路小心守卫原路返回到马车处，即可完成本关。

## 02 墨迹寻踪

### 要点提示

1. 第二关和第三关会共用上赛里亚的户外区域，所以玩家们可以在进行这一关时多多探索，摸熟这个区域，回头第三关再探索时就可以看到整个场景会随着玩家的行动而产生的变化，非常有趣。

2. 这一关开始会解锁玩家的三个能主动使用的超自然能力，因为本作没有了机械心脏这个用于标出护符位置的道具，所以玩家需要多多利用前瞻的能力来探索，骸骨护符在前瞻状态中会被明显地标亮，并不容易错过。

### 上赛里亚区要点

1. 马车到达上赛里亚后，用易位通过岗哨亭来到车站大门顶，然后再易位到大门前方的灯柱顶部，最后易位到大门右方高楼的顶部，可以在楼顶上找到一个骸骨护符。这个大楼靠近车站大门一侧的墙上有着上赛里亚的地图，需要回到地面后才能调查。

2. 玩家可以通过楼梯或翻窗户进入车站大门左前方的建筑二楼，这里是玩家之后需要调查的目标单云的情人伊奥琳娜·雷的住所，桌上可以搜到单云和她约定的敲门暗号，从而能够直接从大门进入单云大宅。

3. 进入首个目标红茶花美容院的常规方法是用前瞻状态通过沟渠进入美容院内，然后隔着大门安置一个易位标记，再传送进去。但其实玩家也可以从美容院正门的右方绕去后院，解决掉两只猎狼犬后，在后门进入到美容院。勒晕或解决里面的女佣，拿走她身上的美容院大门钥匙，然后搜走柜台上的骸骨护符，就可以进入美容院内部房间调查桌上的预约名册，



并触发下一步目标。同时玩家可以选择在美容院的椅子上给自己纹一个无眼帮成员的纹身，方便自己之后进入到他们的幽魂俱乐部当中，执行合约所要求的任务。

4. 出现两个新目标后，建议玩家先去解决伊凡·贾柯比，因为他所在的区域也是黑市所在的区域，方便玩家先补给和升级一番。不过在离开美容院后，记得前去其西边的大楼内，来到三楼的牙医诊所处，可以在入门口碰到的第一个房间里找到一个骸骨护符，按下其所在柜子右边的按钮就可以打开栅栏搜刮物品。另外记得去一下诊所外的天台，记住这里的蓝色箱子，因为这里是其中一个合约的任务完成地点。

5. 从天台直接往西边走，可以沿着电灯柱和墙壁上的水管落回地面，这里的广场上有一个平民在表演默剧，玩家可以用一个高压手榴弹把默剧演员和两个观众都炸晕，也可以在找到哥罗芳瓶后丢过去，然后扛起默剧演员，沿着之前他身后的水池旁的楼梯往下走，尽头处是一个能够俯瞰水闸下方风光的地方，把默剧演员朝着水闸下方的区域投掷，让其高高落下摔死，就可以提前完成合约“丑角之死”，回头在黑市领了合约后立刻就能拿钱。

6. 小艇旁有个工人在钓鱼，认住他背后楼梯上方的那栋小屋子，也是一个合约任务的完成地点。而楼梯旁的通道就通往科里布朗广场前往的道路，这里有三个守卫在巡逻，最好是安静地解决掉，避免让两个在刷墙的工人也加入战斗。之后玩家如果不需要去黑市，可以直接前去科里布朗广场而无需拜访贾柯比的办公室，因为他人其实就在广场处排练演讲。

在广场处玩家需要从贾柯比身上偷到他的办公室钥匙，方法也比较简单，就是在进入广场后立刻用易位来到入口前方左上的阳台，然后再易位去贾柯比所在舞台正对着的建筑。建

筑最下层有房间可以通往舞台下方，这个房间里有一个缺陷护符，拿走后处理掉舞台下方区域一个在看守的守卫，然后趁着贾柯比在上方舞台走到中央时，按下舞台下方的开关，地板就会打开一个口，让他掉下来摔晕，玩家可以趁机搜走他身上的钥匙。如果想要收集骸骨护符，记得回到上层后，跑去舞台后方的房间，桌子上就放着一个护符。

7. 贾柯比的办公室桌上有着任务目标之一：银行保险箱的钥匙。但别忘了搜索桌子后方的猫头鹰壁画，其实这是一个隐藏的保险箱，里面放着贾柯比的犯罪证据，拿取后出现将其交给记者的分支目标，完成后可以让贾柯比身败名裂。

8. 如果玩家不打算继续在关卡当中强化自己，那么在搞定贾柯比后就可以考虑去抢劫黑市了。注意黑市柜台的左边有一个号召大家举报黑市盗贼的宣传牌，将其打烂后会露出老鼠通道，进入前瞻状态后可以通过这里飞进黑市。之后玩家有两个处理方法，一个是在柜台附近定一个易位标志，然后直接传送进去，但有可能会和老板产生易位渗透，抢钱还杀人略LOW了点。另外一个是查看黑市铁门的后方，会看到老板把密码就直接写在铁门旁的墙壁上了，记下后在铁门外的密码锁处输入就可以打开门进去掠劫黑市。原版游戏+状态中似乎没有正常的途径可以突破这个黑市，但因为这个密码是固定的（398），玩家们可以发挥自己的二周目优势，直接输入密码开门就好。

9. 黑市大门正对着的建筑顶部有一个渗着鲸油的建筑屋顶，在一个长筒水箱的底部躺着一个骸骨护符。之后回头看向贾柯比的办公室方向，可以看到一个墙上长着植物的区域，通过左方的阳台和水管可以前往这里，拿走躺椅旁小桌子上的护符。之后沿着这个平台旁的楼梯走，就可以前往西恩富戈斯药房所在的区域，而在这个药房的二楼房间里有一副油画“已照亮山顶”和一个骸骨护符。

10. 玩家可以顺路去一趟银行，在大厅里会看到合约“职场骚扰”中提到的骚扰者在大厅当中威胁柜台职员，玩家之后需要跟踪这个对象，一路来到幽魂俱乐部外，会看到她和同伙在一张长凳子上对话，直接一个烧夷箭对着两者中间射，可以把他们都烧死，完成合约。





11. 之后玩家可以顺势进入幽魂俱乐部，有纹身的情况下，只要玩家在俱乐部里不做太过分的行为，所有无眼帮成员都是处于中立状态的。记得先拿走财物保存处和吧台后方的骸骨护符，然后前往顶楼，在最里面的一个房间可以找到一个在被抽血的平民，这就是合约“失踪的兄弟”里需要救援的对象。解决这个房间里的无眼帮成员，然后调查正在抽合约对象血的装置让其倒抽输血对象的血并爆掉，再把剩下的三个无眼帮成员用房间里的哥罗芳瓶解决掉。

别急着扛走合约对象，先解决楼梯间走来走去的一个无眼帮成员，然后用陷阱引诱和投掷哥罗芳瓶把楼下大厅的无眼帮成员都解决掉——记得留酒保一命，他是合约“绑架酒保”的目标。之后玩家就可以把“失踪的兄弟”的对象带到之前第6点提到的钓鱼工人背后的小屋，再把酒保带去第4点中提到的屋顶蓝箱子里，至此本关的所有合约都完成了。

12. 随后玩家可以自行决定是用敲门暗号还是用幽魂俱乐部的通道前往单云的大宅，这里以正门进入为前提说一下要点。

首先，进门后可以直接往右边走，尽头柜子上的玻璃罩里放着一个护符，打破才能拿到，小心引来附近守卫。

大宅的厨房门前有大宅的地图，里面的一个仆人身上有送菜升降机室钥匙，能够用于打开二楼展览室旁升降机室的门，里面桌上有一个护符，拿走里面的鲸油瓶后则可以让展览室地面的电流消失，这时候玩家可以从展览柜里从容拿走关键道具：《格罗莉亚娜，放下你的金发》的打孔卡。

走上三楼后，先去右边走廊，最尽头的房间里有油画《虚空之境印象之三》。主卧室里单云的身上有一个护符，之后玩家只要在保险箱旁边的留声机上播放《格罗莉亚娜，放下你的金发》，就可以打开保险箱，拿到任务所需的另外一把钥匙和这个大宅里最后一个护符。另外记得单云卧室里有油画《虚空之境印象之二》。至此玩家在本关当中的任务就全部完成了，可以搭乘马车离开。

## 03 银行抢案

### 要点提示

本关的户外区域其实就是第二关的主要任务地点，不过上一关玩家的行为都会产生一些后续的影响，例如玩家对于单云和贾柯比的处理方式会决定报纸新闻对他们的报导。另外本关的合约要求会比之前的严格，甚至会给玩家攻关带来一定的限制，如果玩家已经是二周目通关，可以考虑不去完成所有合约，让自己攻关条件变宽松一些。

### 上赛里亚区要点

1. 在上一关拿到第一个骸骨护符的建筑顶部，仍然会有一个骸骨护符在等着玩家拿，不过这里有个小BUG，其实原本是有个无眼帮成员在守着护符的，但玩家只有在用特定角度经过护符前方时才会让这个成员刷出来，建议玩家们是直接拿了护符就用易位传送走，免得多生枝节。

2. 第二个骸骨护符在上一关完成合约“绑架酒保”的天台上，从红茶花美容院旁的大门走楼梯上去牙医诊所就可以来到这里。之后前往完成合约“失踪的兄弟”的小屋，里面也有一个护符。小屋对面的船上有着一幅油画《卢卡·阿比尔 自画像》，船舱钥匙在淹死于船底的尸体上，要潜下水去拿。同时船里还有一个护符，别忘了拿。

3. 无论玩家是否有掠劫黑市，这里都会换个主人。这次抢劫黑市需要用



到扳手，打开位于黑市所在街道另一边通往银行方向楼梯下的门，再从里面能够看到黑市内部的窗口处射击能够打开黑市大门的开关，之后就可以进去抢劫了，这个方法也适用于原版游戏+。同时别忘了接合约，如果之前玩家已经按上文提示拿了油画，那么合约“艺术鉴赏家”会在接下合约的瞬间完成。

4. 玩家在接触黑市的同时也会接触到本次关卡中的一个关键道具，那就是鸦片花浆。将这个道具在银行上层丢进通风口可以让所有银行职员陷入昏睡，不惊醒他们的情况下完成银行掠劫，是达成合约“暗中行动”和成就/奖杯“完美犯罪”的必须条件。

不过除了在黑市买或抢，玩家也可以在科里布朗广场举行的拍卖会上拿到这个道具，方法有两个，但无论是用哪个，玩家都先要来到黑市门口左前方的建筑里，在三楼一个正对贾柯比办公室的房间中，玩家可以找到鸦片花浆的原主人西恩富戈斯药剂师的女儿，和她对话后，广场上的拍卖会才会开始举办。

之后玩家可以沿着楼梯入内，如果想要用正当手段夺走鸦片花浆，请注意上楼梯后左方木柜子旁的贵族男子，他位于所有人的视觉盲区，走到他背后使用盗貌，然后直接走到拍卖现场的凳子旁调查，就可以触发参加拍卖剧情，期间一直出高价最能最终买下鸦片花浆 还能顺手买到油画“寂寞的鼠男孩”。但参加拍卖会需要玩家身上有超过 480 金币，没有则就算盗貌了之后也无法触发剧情。

走妙手空空路线的玩家则可以用一个类似于之前对付贾柯比的套路，跑到舞台下方，在拍卖人开始站到拍卖台前时按下开关让其掉下舞台，中断拍卖会，之后料理掉守卫就可以直接从拍卖台上拿走花浆和油画。

5. 解决鸦片花浆后，玩家就可以前往银行了。记得现在银行的院子里找到一个靠近西恩富戈斯药房的警卫亭，里面的精英守卫就是合约“扒手的乐趣”里需要偷窃的目标，玩家可以打开警卫亭上层的舱口，然后易位或瞬移下去，偷到信件后再原路离开，记得守卫身后还背着他的枪，不要偷错了对象，另外也不要勒晕或杀死这个守卫，不然合约会失败。

6. 之后前去银行大门左方，会看到有一条路通往下层，这里有一个工人在刷墙，无需理会，拿走工具箱当中的扳手，就可以去抢劫黑市了。玩家还可以用扳手来打开下水道的两个闸门，从最下方进入银行，但一般不建议这么做，毕竟要处理中庭的大量守卫很麻烦。但位于银行左侧警报器附近的一个守卫和一只猎狼犬必须处理掉，因为之后玩家需要从银行左边垃圾处理入口外的鲸油补给站里拿一瓶装满的鲸油，然后带去银行右边的画家的电梯处，换掉已经用完的鲸油瓶，然后才能够上到银行上层。



7. 上层的守卫不多，就三个，处理掉后调查通风口放下鸦片花浆，就可以准备入侵银行了。不过要记得在屋顶右方的桌子上有一个护符，这也是最后一个户外护符，最后三个护符都是在银行内部。

正式入侵银行前，先说要点，因为银行当中所有人只是陷入昏睡，所以不要在其身边发出太大声响，包括打开收银机之类的行为都会让他们惊醒过来，破坏合约和成就/奖杯的达成条件，同时也不要拿走任何安保设施的鲸油瓶，或是用改写工具去“黑”掉它们，这也会破坏成就/奖杯的达成条件。



## 银行要点

1. 从屋顶入口进入银行后，可以先到最顶层处（需要按下铁门旁的按钮打开大门），这里的环形走廊中有矮柜的区域墙壁上挂着油画《虚空之境印象之四》，然后在一个躺着精英守卫的走廊区域，进入墙上油画左边处的杂物房可以在地上找到银行大厅的地图。

2. 搞定最顶层后可以去第二层，这里没有太多值得一提的地方，但是在有员工睡觉的最北方房间连接着一楼柜台区域的上方空间，从这里可以直接进入柜台，按下总按钮后打开所有铁门，包括通向内部中庭的那一扇。注意通往内部中庭的最后一段路上有两个电击塔，但玩家其实可以通过易位到上方的电灯处来安全躲过其攻击范围。

3. 进入内部中庭后立刻往左看就可以看到墙上的地图，但记得查看后立刻躲到右边的箱子后，因为虽然守卫睡了，但是大厅里有个活动的发条战士，很容易会看到玩家。

接着建议直接从这个位置抬头，易位到二楼平台，再用前瞻状态穿过电幕，来到二楼走廊窗口附近，定下易位标记，这样玩家可以直接传送过去，记得不要试图用传送来直接通过电幕，仍然是会被电死的。

4. 进入电梯区域后，建议先去楼底下的档案室，这里的右上角区域有一个平民在睡觉，房间的火炉上右边的抽屉里放着一个骸骨护符，而在不远处有发条战士巡逻的通道中，有着一幅画《虚空之境印象之一》。右下方的保险箱区域中，克里斯多福·乔治的保险箱密码是 379，摩根·余（有玩《掠食》玩家应该都知道这个梗的来源吧？）是 315，里面的宝石就是合约“一夜致富又一贫如洗”的目标，而路易吉·贾法尼的密码则是 287。

5. 之后玩家可以前往三楼，来到地图右下角的主任办公室，会在办公桌后找到一个按钮，按下后，地图正下方区域的墙壁会打开，玩家在里面能够找到一个护符和金库的钥匙。之后别忘了调查墙壁暗格正对着的桌子上放着的“珍奈特女士的通讯录”，记下里面的地址，就可以完成合约“暗中行动”，但就算完成了也记得不要惊动任何人，不然合约会重新变为失败状态。



6. 接着回到电梯处，从电梯上方的舱口进入电梯井内部，然后靠着井壁上的电箱作为落脚处，玩家可以用易位进入到大门被锁住的第四层。利用场景当中的通风道和墙壁躲开房间中央电击塔的攻击范围，前往放着一瓶加工鲸油的桌子，在右边抽屉里可以找到达成完美犯罪的必需品：耦合杆。然后回头，进入前瞻状态，在那



个完全处于电击塔攻击范围的舱门内部设定一个易位标记，这样玩家可以直接传送进去，不会被电击塔秒杀。

从舱门内部稍微往下掉落，就会落在金库的顶部，调查四个用于固定金库的支架，分别将其用耦合杆拉松后，金库会坠落到下水道。

这时候玩家可以安然游到金库下方，用钥匙打开门，然后用之前拿到的一双钥匙打开最重要的保险柜，就可以拿到双刃刀，解锁两个新的超自然能力。

其他保险箱的密码从左到右分别是 011, 235, 813, 455 和 891，只有输入所有密码之后保险箱才会全部一起打开，其中一个保险箱里就放着本关最后一个骸骨护符。

之后只要玩家安然离开银行，就会立刻解锁“完美犯罪”成就/奖杯，接着就可以去搭乘马车离开本关了。

DISHONORED
— DEATH OF THE OUTSIDER —

# 04 遭窃的档案



## ●要点提示

本关其实是前作当中美术馆关卡的变体，不过缩减了关卡的规模，也更改了一些细节，所以请不要沿用以前在攻略这关时所使用的经验，情况往往是对不上号的。另外这关当中玩家如果想要达成所有的合约，需要把地图当中几乎所有的敌人都杀掉，下文的要点里会告诉大家都有哪些对象需要一一杀掉。

## ●户外区域要点

1. 在任务起始地点有户外区域的地图，记得调查一下，之后和位于起始地点下方和寇特妮对话，她会要求玩家去她身后方的建筑找她的情人隆尼。建议从下方的楼梯走上去，会看到三个督军在敲门，想要让屋里面的人出来。对准三人站位中间丢一个手雷，并准备好在有人没被炸死后补刀，等确保他们都死了之后，搜索屋子最里面会找到已经死去的隆尼，搜索他的尸体，捡起地上的戒指，然后回去和寇特妮对话即可，最后要如何抉择就留给玩家们自己决定了。注意屋子大厅的茶几上还放着一个护符，记得拿。

2. 完成这个小支线后，玩家需要清除美术馆户外区域的所有督军，包括在焚烧物品堆处的两个，在通往美术馆拱桥上的两个，在拱桥下方区域巡逻的一个，看守美术馆右方入口的一个和在街头尽头巡逻的一个。都解决后记得调查焚烧物品堆不远处的异教徒物品清单，触发下一步目标。



3. 之后玩家可以先去到地图下方中央处，会看到美术馆大门正对的建筑二楼是可以进入内部的。玩家可以从三个入口进入里面，但建议是走最左边，可以靠着附近墙上的水管和阳台爬到该建筑的阳台处。

接下来玩家需要步步为营，因为整个公寓里面布满了陷阱，而且触发后都会产生爆炸，需要一步步解除绊索，靠近阁楼处的平台，然后打开里面的保险箱，就可以拿到一个圣物，这是合约“危险的赌注”所需要的任务物品。另外保险箱里还有一个护符。

4. 接着玩家还需要前往位于地图右下角的黑市，这个黑市要抢劫起来算是比较麻烦的一个，玩家需要沿着黑市所在建筑的左边墙壁用水管作为落脚处，来到其阳台上，进入房间后，其大门还是被锁住的，但是玩家可以通过前瞻状态钻附近的水渠进入到黑市当中，并在柜台附近定一个易位标记，然后从这个房间离开，绕回黑市的柜台前，再传送进去。

另外，就目前笔者经过数次尝试后看来，这是惟一一家没有办法在原版游戏 + 里抢劫的黑市，没有了前瞻和易位的配合，三个原版的超能力均无法突破这家黑市。

最后提一句，这是本作当中最后一家黑市了，下一关是没法买东西的，所以玩家最好留着黑市最后掠劫，不然在美术馆收集的钱都会没处花。

5. 在调查黑市的公告栏之后，玩家应该已经完成了“危险的赌注”的合约，另外两个合约当中，“阿尔瓦罗和众生院”就是前文提到的杀光几乎所有敌人的合约，除了特殊的督军阿尔瓦罗，请对接下来攻关过程中的敌人都不要手软，把他们杀个清光，甚至不要采用先勒晕后杀死的方式，因为很可能会产生判定问题而导致合同完成不了（对，笔者自己就碰上了）。“偷窃预言”合约比较好解决，下文当中会有提醒。

## ●美术馆要点

1. 入侵美术馆的路线，笔者个人建议从走私者通道进入，就在美术馆右方入口处，走到地下室入口时会发现被锁住了，这时候走左边的房间，那个通往美术馆内部的下水道入口看似被封住了，但是从其前方的铁板下方钻进去，就会发现路其实是可以走的，只是被木板挡住了，砍烂就好。

2. 地下室有两批督军，第一批在玩家从走私者通道出来后的区域，有四人，其中靠近原本地下室大门的那一个一开始处于其他人的视角盲点，可以快速消灭。其他三人可以通过投掷玻璃瓶的方式分离后逐一击破。之后别急着走，回到从走私者通道出来后左边的第一个房间，在房间里面大门旁就挂着美术馆的地图。

3. 第二批督军一开始是三个人靠得很近的，建议玩家可以进去后直接给他们丢个手雷，运气好可以一次过消灭其中两个，剩下一个就好对付了。这个区域还有一个被关起来的女巫，玩家可以选择是放了她还是任由她自生自灭，如果放了她，她会告诉玩家美术馆二楼一个被封锁的区域里大门的钥匙所在之地。就笔者尝试来看，杀不杀这个女巫并不影响合同“阿尔瓦罗和众生院”的达成，但如果玩家们想要保险起见，那就一并杀了吧。

4. 清完地下室后可以去一楼，其中大厅区域有 6 个督军，大部分都是在审查物品，只有一个人是在巡逻，非常好对付。前厅的两个督军在玩家刚靠近时会并肩而行，建议一开始就先吸引他们注意力，或是投掷爆炸物秒杀，不然后面分开了就只能找机会各个击破。之后外面有乌龟雕像的内部中庭有一个督军，外面有女巫尸体的前庭则有两个，都解决之后就算是把第一层肃清了。

5. 二楼前厅只有一个督军在巡逻，可以轻松搞定，但最好别发出大的声音，免得引来附近礼拜堂处的督军。前厅的最西边就是大门被锁住的区域，按照女巫的提示找大门左边的挂画，就在那幅挂绳断掉一根的画顶部。这里面有一个骸骨护符和一些值钱的物品，还可以直接上去四楼天台，但建议先别去，免得杀漏人。之后二楼值得一提的还有地图中央下方的房间，里面有护符，但要小心里面的督军。右下角的太平间可以通过最边缘的沟渠用前瞻状态飞进去，然后在有橱窗的地方放下易位标记，再传送进去，记得拿里面的护符。其他敌人都相对分散，很好对付，就不多提了。

6. 沿着电梯井处的楼梯来到三楼，会在电梯口遇到一个神谕姐妹，解决后进入电梯，在内部会找到一本日记，这就是“偷窃预言”合约的任



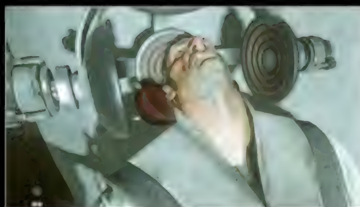
务目标，拿走后就算是完成了。

接下来三楼分成两个部分，左下方区域有四个督军，其中一个是单独行动的，可以优先解决，其他三个会坐在一个房间里各自做事，靠得比较近，可以尝试用一个手雷全部解决。

右边的馆长办公室一路上会有四个神谕姐妹，不过彼此位置分散，也是非常适合各个击破。

7. 如果玩家没有惊动四楼的敌人，那么在玩家踏足这一层时，会看到有一个神谕姐妹在给督军阿尔瓦罗传达罗瑟文姐妹的命令。记清楚了，阿尔瓦罗不能死，所以玩家最好的策略就是趁着阿尔瓦罗还在沉迷检查女巫尸体时，走过去对其进行盗貌，然后伪装成他来到四楼的天台，和罗瑟文姐妹对话，就可以兵不血刃地拿到任务所要求的银图。当然在伪装之前别忘了拿走阿尔瓦罗房间当中的护符。

之后玩家可以靠着陷阱和爆炸物



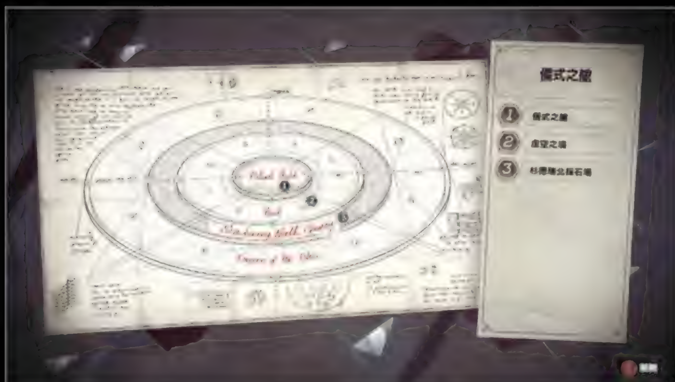
来对付天台上的神谕姐妹，之前传话的神谕姐妹其实在其走出天台之前就可以暗杀掉，而在天台上的神谕姐妹还有七人，其中有一人是单独巡逻的，可以很方便地击杀掉。其余六人凑在一起，但又没近得可以用手雷解决，建议还是在场景两边安置陷阱，然后用剑击墙壁的方式发出声音吸引敌人过来送死比较好。

8. 把昏迷的阿尔瓦罗扛上，再找随便一台银图投影机播放一下银图再拿走，玩家只要再去一趟地下室，把阿尔瓦罗安置在音乐椅上，就可以完成整个游戏最后一个合约。之后回到本关的起始点，调查行李箱，就可以完成本关了。

## 05 世界之孔

### 要点提示

第五关任何区域都没有地图，惟一的一张地图是走哲学空间概念的，没法用来参考，幸好场景不大，还会走回头路，所以大家应该可以很快掌握整个关卡的特点。同时这一关在内容上有点特别，一个是没有了黑市，玩家必须得用手头上和搜刮到的资源来攻关。第二个是这里的敌人有不少身上就带着护符，所以许多护符没有固定地点，只要解决掉敌人后就可以在他们身上搜到。同时这一关也是护符资源最膨胀的一关，玩家会拿到很多重复的护符，这些护符会被自动分解成四块原始鲸骨。




### 矿坑外区域

1. 一开始的区域右边的仓库里有一些补给和一个骸骨护符，但被闸门挡住，玩家可以通过拧动附近的阀门将其升起，但一松手就会快速落下，所以要在拉到最高时进入前瞻状态，飞进里面设定易位标记，再传送进去。原版游戏 + 其实也是可以进这个房间的，但过程略蛋疼，得站在阀门房间的最外面，用最远的距离调查阀门并拧到最大，然后启动瞬移，侧移两步，立刻停止，应该可以在闸门落下之前将其后方纳入瞬移的触及范围，接着只要松手开始瞬移就可以进去了。

而左边的小平房当中也有些补给和一个骸骨护符。中央上方的建筑三楼则有一个护符和一瓶万灵药。

2. 进入矿区前玩家会遇到一个有锁的闸门，可以从看到三个邪教徒冲突的地方左边进入大仓库，然后沿着楼梯走到最顶层，在第一个房间的顶部有一个通道可以通向另外一边的房间，里面的书桌上就有一个记着密码的文档。

当然玩家其实也可以打破封住二楼大门的木板，直接高跳后调查大门将其打开，再用高跳就可以攀进去。这个房间有一个通往矿区的窗户，窗边的桌子上放着一个护符。

3. 矿坑外区域有四个邪教徒在这里巡逻，个人建议与其等他们一一走到对应地点来给玩家对付，不如直接打破场景中央车子上的绳索弱点，让木头滚下来。这时候他们不在车旁，不会被压到，但是会因为声响而聚集在一处，玩家看准时机对他们丢个高压手榴弹就可以一次过全部击晕。

当然，鉴于高压手榴弹表现不稳定，邪教徒是有可能会碰到木头而撞死的，所以用之前最好存个档。

4. 之后玩家有三个前往矿区内部的选择，一个是坐大型电梯，但需要三个人的重量才可以启动，所以要把邪教徒或他们的尸体扛到电梯附近扔进去，凑够重量。

另一个是拧动另一个建筑前的阀门，升起铁闸，然后用前瞻定一个易位标记，再传送进去，套路和第 1 点提到的区域右边仓库是一样的，而且还更简单一些。

最后一个比较隐蔽，其实有铁闸的建筑左边的那个被矿车和尘土封堵的通道，里面是有一条能够通往上层的小路，不过走这里虽然隐蔽，但是有个风险，就是出口被木板挡住了，砍击木板时如果位置不对，产生的声音会引起上面房间里四个邪教徒的警觉，需要多注意。

### 矿坑内部

1. 在穿过一个翻倒的小矿车形成的隧道后，玩家会碰到三个邪教徒，和本作里面的全新敌人：预视使徒。不过玩家目前不需要和预视使徒对战，它会穿过岩石消失无踪，并带走一个邪教徒。个人建议玩家可以试试在邪教徒站得比较近时立刻扔一个手雷或是高压手榴弹，这



样可以避免那个被带走的邪教徒在后面的流程里给玩家增添麻烦。

但如果觉得不保险，或是不想被发现，那就还是等邪教徒被带走后，再对付剩下的两个。接下来的分岔路建议走右边，不但有钩子雷补给，还可以从高处一点点处理掉邪教徒，而左边则要从下层往上下手，被发现的风险略高。

2. 从右边走，玩家会进入一个邪教徒的宿舍区域，下方有两个邪教徒，上方有一个，先对付落单的，然后藏好昏迷的邪教徒或尸体，下方两人对话完毕后会分开，方便一一击破。这个区域有一个房间是需要钥匙打开的，目前是不可能进去的，请无视，但上方的房间床铺顶上有一个骸骨护符是可以拿走的。

3. 从这个房间的上层走道翻越窗口，就可以看到外面有邪教徒在演讲，后方还有两个邪教徒在进食。玩家可以先对付进食的，然后再对付演讲的教徒，下方的教徒在看到上面的演讲者被击倒后会从左边的走道跑上来，或是从右边爬上来，两边各放点陷阱就可以轻松搞定其中几个，剩下的靠躲在场景最高处的管道上居高临下解决即可。

完成后可以去搜搜下方的温室和走廊，但在看到图书馆区域后可以退回来，改为从进食的教徒所在地方右边的楼梯处走，这里看似楼梯通往岩壁没路走，但楼梯下方有一条暗道可以通往图书馆区域的最上层，方便玩家从上层开始收拾。

4. 图书馆区域分为三层，每一处都有复数的邪教徒，但是他们实际上分布不算很密集，而且其中许多人是几乎不移动的，玩家们只要抓准机会就可以一个个解决。注意最后到达目的地神眼之前的路上还有两个邪教徒，而且该区域能够周旋的空间有限，最好是能够直接用钩子雷解决问题。之后玩家只要调查神眼，就会看穿这个关卡的真相。



## 虚空之境

1. 没错，实际上整个矿场和虚空是交错的，所以这里才会有一些明显看着是通往死路的阶梯和通道，因为这些地方在虚空之境当中都是通畅的。这个场景当中虽然也有一定量的邪教徒，但玩家的主要对手，就变成了会在这里频繁活动的预视使徒。

预视使徒身体变为了坚硬的石头，而且能够进行长距离的瞬移，所以在被它发现之后，基本上是无法摆脱的。更可怕的是它还没有办法被直接杀死，高威力的攻击只会让它进入跪倒状态，持续 2-3 秒，如果期间玩家不靠近它用双刃刀发动处决，它就会恢复本来的状态。

对付预视使者有两个高效手段，一个比较拼，就是用易位渗透直接把预视使徒打进跪倒状态，而且这时候玩家就在它身边，可以直接发动处决。但是这个方法基本上会立刻让预示使徒进入到发现玩家的状态，会破坏不被发现评价。

另一个比较稳妥，就是用蓄力后的伏特枪对准其头部射击，它也会立刻进入跪倒状态。这个做法的好处是如果玩家是从背后下手，预视使徒不会发现玩家，就算是随后被处决时也不会破坏潜行评价。但坏处是蓄力需要时间，而且本作的自动瞄准系统太强，有时候预视使徒的移动摇晃会让玩家最终没有打中它的头部，在此之上，玩家还需要从远处赶到其身边进行处决，不但时间紧张，而且如果心急早按了一点，刺杀判定会变成挥剑，砍在预视使徒身上不但没有伤害，还会让它发现玩家，简直血亏，需要一定的学习成本。

2. 鉴于第一点中说到过的预视使徒特性，在虚空之境当中玩家们需要多加小心，一定是前瞻探路，再计划好要怎么对付前方的预视使徒。不过在虚空当中也有好处，就是场景其实没有变得太多，玩家等于是沿着刚才走过来的路走回去，也算得上熟门熟路。

3. 另外大家要注意，如果想要打出拯救界外魔的结局，在进入虚空之境后，要立刻从神眼处 180°转头，远方悬崖边缘被部分吸收到墙壁上的邪教徒就是之前被锁住的房间的主人，在他身上有开门的钥匙。

之后路上回到他的房间，就可以开门入内。里面墙上有一个谜题，其实就是左边列出哪个图案对应哪个数字，而右边就是界外魔的印记，由三个图案组成，找出图案对应的数字(962)，按照从左到右的顺序输入到房间当中的蓝色密码箱里，就可以将其打开。保险箱当中有一个护符，和房间主人的日记，上面记载了他对于释放界外魔，让其重新变为凡人的猜测。

4. 最后只要玩家到达了位于我们来时矿场入口处的仪式之舱，剩下的部分就没有任何战斗了，只剩下抉择。如果玩家有去完成上文第 3 步中写的支线目标，那么就可以选择是杀死界外魔还是拯救他。

前者比较简单，调查位于场景中央的界外魔，然后选择还是将其杀死即可。如果是不想杀他，因为他的名字只有死者能够读懂，玩家需要借助在场景当中多德的灵魂的帮助。和他对话，坚持提醒他一切都不应该怪在界外魔身上，几次选项之后，多德就会被说服，然后在界外魔耳边说出了他身为人类时的名字，让他重新变回人类。

至此，本作的故事也就到此结束了，但似乎属于比莉的故事还远远没有完结，目前我们正在于《游戏·人》上连载的《冤罪杀机》漫画当中，也会提及关于柯尔沃和比莉的故事，喜欢这个系列的读者，记得多多关注我们上个月刚刚推出的《游戏·人》第六十五辑。

## 成就/奖杯列表

| 成就/奖杯名称 | 点数/杯种 | 解锁条件 |
|---|---|---|
| 忠于自我 | 白金 | 获得所有奖杯 |
| 困兽出柙 | 25/银 | 救出刺客多德 |
| 两全其美 | 25/银 | 将两把金库钥匙都弄到手 |
| 双刃刀 | 25/银 | 取得一款古老武器 |
| 真知灼见 | 25/银 | 找回遭窃的档案 |
| 旧日神眼 | 25/银 | 触碰旧日神的神眼 |
| 最终解脱 | 50/金 | 让界外魔重回人间 |
| 弑神 | 50/金 | 除掉界外魔 |
| 金发之歌 | 30/铜 | 在未关闭保全通电地板的状态下，从陈列室偷走声谱 |
| 黄雀出谷 | 30/铜 | 用盗貌冒充单云，对麦克风唱歌 |
| 公然羞辱 | 30/铜 | 让依凡·贾柯比掉入暗门 |
| 大户出手 | 30/铜 | 在科里布朗广场拍卖会上赢得竞标 |
| 开锁成瘾 | 30/铜 | 打开主金库里的所有保险箱 |
| 完美罪案 | 30/铜 | 在没有操弄任何安全系统、所有人毫发无伤并陷入昏睡的状态下，将金库洗劫一空 |
| 派对破坏王 | 30/铜 | 让金库撞破地板 |
| 众生院代言人 | 30/铜 | 冒充卡多扎兄弟参加会议 |
| 魔音传脑 | 30/铜 | 击破 4 个神谕香炉并听取预言 |
| 坚硬胜石 | 30/铜 | 歼灭一名邪教预视使徒 |
| 推他一把 | 20/铜 | 运用虚空之境强袭的推力，使敌人坠落死亡 |
| 愿者上钩 | 40/银 | 用钩子雷拖行一人 40 公尺 |
| 锋利胜剑 | 20/铜 | 用自来水笔击中一名守卫头部 |
| 巧妙规划 | 20/铜 | 对前瞻标记施展易位，消灭一名目标 |
| 敬礼！ | 20/铜 | 让一名守卫对你敬礼 |
| 鼠语人 | 20/铜 | 聆听鼠群对话 5 次 |
| 暗影 | 100/金 | 在没被发现的状态下完成游戏 |
| 慈悲为怀 | 20/铜 | 在不杀人的状态下完成一项任务 |
| 怀旧时光 | 50/金 | 完成「原版游戏+」 |
| 副作用 | 20/铜 | 用单一瓶瘟疫酒引发 3 个人呕吐 |
| 职业伤害 | 20/铜 | 藉由易位让一名敌人爆炸成碎片 |
| 佣兵工作 | 75/金 | 完成所有合约 |
| 艺术狂热 | 50/金 | 收集到伊留泰里欧·西恩富戈斯的所有画作 |

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

攻略透解 GUIDE THROUGH

# CUPHEAD IN "DON'T DEAL WITH THE DEVIL"

《茶杯头》是一款画面精美的2D横版动作游戏，其画面风格来自于上世纪30年代的手绘动画，整部作品里人物的动作全部都由动画师一帧帧手绘完成，因此在画面上具有鲜明的“复古”特色。当然，在“复古”的外衣之下本作在本质上仍然是一款拥有极高难度的横版动作冒险游戏，玩家将在一次又一次的“死亡”中体会到这款作品可爱的外表下隐藏着的巨大恶意，下面就让我们走进“橡皮管动画”的世界，来进行一场惊心动魄的冒险吧。

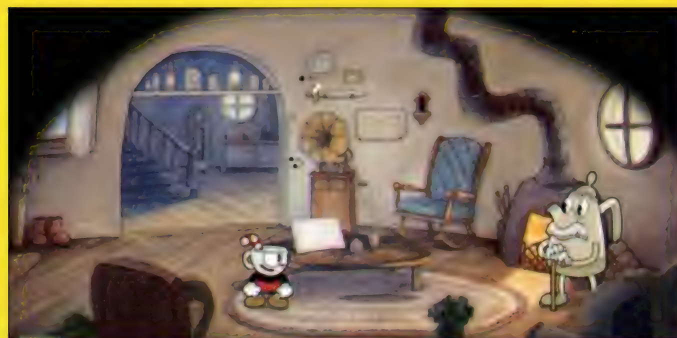
文 北山杉 美编 Juxi

| 茶杯头 | | StudioMDHR (XOne) | |
|---|---|---|---|
| Cuphead | | 动作 | 美版 |
| 2017年9月29日 | 本地1-2人 | 无对应周边 | |
| 售价为19.99美元 | | | |

# 操作说明

| 键位 | 说明 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| A键 | 跳跃 |
| X键 | 射击 |
| B键 | 超级能力 |

| 键位 | 说明 |
|---|---|
| Y键 | 冲刺 |
| LB键 | 切换主/副武器 |
| RB键 | 锁定 |



# 玩法

## 综述

本作的地图共分为4个世界，同时也是4个章节，每个章节都有不同的BOSS和跑酷关卡等待玩家去挑战，只有当完成一个章节里的所有关卡后，才能进入下一个章节。值得注意的是，第四章，也就是最后一个章节需要玩家在普通难度下完成前三章所有的关卡才能解锁并挑战。

## BOSS RUSH

茶杯头不只是一个传统意义上的横板过关类游戏，从游戏玩法上来看它更偏向于BOSS RUSH，在数量众多的BOSS关卡中玩家不用像其它游戏那样必须先越过众多杂兵的阻挠，历经千难万险才能见到BOSS一面，而是直接和BOSS面对面开战，两三分钟一局，毫不拖泥带水，即使挑战失败也可以立刻重来。



## 跑酷关卡

在跑酷关卡中没有难度设定，玩家的目标是尽快到达目的地，除此之外，杀敌数以及任何主动攻击行为在跑酷关卡中都是不被鼓励的。跑酷关卡也是游戏中惟一能够收集到金币的关卡（其他隐藏金币需要在大地图中获得），因此玩家在玩跑酷关卡时必须要做的事情只有四件：无伤过关、收集金币、尽快到达目的地以及达成目标 Parry 数。



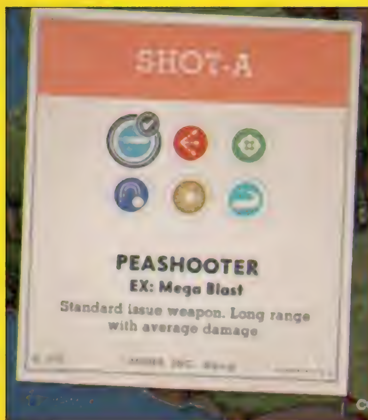
## Parry

Parry 是本作的一个富有特色的设定，在本作中，所有粉红色的物体都是可以进行 Parry 的，Parry 类似于其他游戏中的弹反，但不会将粉红色物体反弹而是直接破坏掉。玩家在进行 Parry 的同时自身也相当于进行了一次跳跃，因此往往能够凭借 Parry 到达更高的地方。Parry 的使用方式是先进行一次跳跃，然后在靠近粉红色物体时再按一次跳跃键即可触发。此外，在游戏中得到能力道具"P.Sugar"后，玩家首次跳跃也可以直接触发 Parry。



# 武器

《茶杯头》提供给玩家的武器共有 6 种，其作用、功能都各不相同，玩家在一场战斗中只能装备其中 2 种武器进行战斗，这就要求玩家根据战斗的类型、BOSS 的能力作出抉择，选择最合适的武器来与 BOSS 进行战斗，以提升效率、保障自身的安全。此外，每种武器还会附带一种特殊能力，在战斗过程中每发动一次特殊能力会消耗屏幕左下角的一张扑克牌。下面就带领大家一起来看看本作中出现的那些武器以及它们的各自的特点和作用吧。




## Peashooter（玩具枪）

本作的初始武器，只能进行直线攻击，射程较长，伤害较为平均，特有的能力 Mega Blast 是向前方射出一个超大号的子弹。这把武器适合用来对付经常和玩家处于同一个水平面上的敌人，不太适合对付运动能力强的敌人类型。

## Spread（散弹枪）

这把武器的显著特点是能够同时攻击到斜上方、斜下方、前方三个方向的敌人，伤害范围十分广阔，但缺点是射程较短，只能用来近距离作战，特殊能力 Eight Way 则是以自身为中心向四周分别射出 8 发巨大的子弹，以此来攻击四面八方的敌人。这把武器由于其覆盖范围较广，因此用来清理 BOSS 召唤出来的小怪十分有效，并且如果你离 BOSS 非常近，保证所有的子弹都能打到 BOSS，那么对后者的伤害量就非常可观。

## Chaser（追踪枪）

由于射出来的子弹具有追踪功能，因此这把武器用起来无需进行瞄准，只要一直摁着攻击键即可，操作上十分方便，但缺点是对敌人造成的伤害低于平均水平。特殊能力 Chaos Orbit 会在你的四周环绕数发追踪子弹，让你免受敌人杂兵的偷袭。追踪枪一般用来对付瞄准起来十分困难的敌人，但并不是一个对 BOSS 输出伤害的主要手段。

## Lobber（弹球枪）

这把武器的特点是射出来的子弹会以一个抛物线的轨迹向斜下方落下，并且在落地后并不会立即消失，还会往前滚一段距离，这就极大地增加了它的射程，再配上高伤害，让它成为了一把在特定情况下的首选武器。特殊能力 Kablooey 能够让玩家射出一个巨大的弹球，伤害虽然较高射程不够，但只要触碰到地面便会爆炸开来。弹球武器尤其适合在和 BOSS 有高低差的情况下进行作战，但极其不适合 BOSS 位置比你高的情况。

## Charge（蓄力枪）

蓄力枪蓄力后极高的伤害让它成为了打 BOSS 首选的武器之一，在蓄力的过程中玩家可以同时使用跳跃、下蹲动作来躲避敌人的攻击，但如果使用冲刺则会自动提前释放攻击。特殊能力 Radial Barrage 能在玩家面前制造一个小型爆炸，对范围内敌人造成大量伤害。

## Roundabout（回旋枪）

这把枪在伤害上和 Peashooter 差不多，但它能够覆盖的范围却比后者要广得多。由于这把枪射出的子弹是一个个带有回旋功能的飞镖，因此一旦数量多起来就会在你的周围形成一个密密麻麻的防护圈，让对方杂兵无法靠近。此外，对茶杯头身后的屏幕边缘进行射击的话还会增加子弹的射程，能够让玩家攻击到更远处的敌人。不过相比起普通攻击，只是射出一个较大型回旋子弹的特殊能力 Jumbo Rebound 则作用稍弱，并没有普通攻击来得高效，建议玩家使用这把武器时将左下角的扑克牌攒起来施放超级能力更为合适。

**TIPS** 同时装备好弹球枪和回旋枪，在战斗过程中按住攻击键的同时不断切换武器，则会让这两种高伤害的武器威力叠加，打出更高的伤害。

# 能力道具

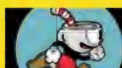


▲每个章节玩家都能够从这位猪头大叔处买到各种能力道具和武器。

除了武器之外，本作还为玩家准备了 6 种不同的特殊能力，方便玩家更好地应对难度较高的敌人。玩家可以在商店（SHOP）花费金币购买到这些能力道具，然后将想要在战斗中使用的能力在角色界面的“Charm”槽中装备上即可，由于“Charm”槽只有一个，因此玩家最多只能够装备一种能力道具。

##  Heart

增加一格血量，但会稍微减弱你的攻击伤害。此道具可以用来在不追求评价的情况下进行快速过关时使用。

##  Smoke Bomb

本作最实用、同时也是最常用的能力，装备上这个能力后玩家就能够在冲刺时短时间内进入无敌状态，让玩家在面临绝境时能够死里逃生。此外，在面对敌人时，该能力具有穿透效果，即能直接穿过面前的敌人到达另一边，但美中不足的是面对非敌人之外的地图物体就无法进行穿透。

##  P.Sugar

此能力能够让玩家在跳跃时自动打出 Parry，无需进行两连跳动作，这样就大幅简化了玩家打出 Parry 的难度，在某些需要多次使用 Parry 的关卡运用此能力能够收到奇效（例如第三章的 Railroad Wrath 关卡）。

##  Twin Heart

为玩家增加两格血量，但会极大地减弱玩家的攻击伤害。一般用来熟悉初次遇到的 BOSS 的行动模式。

##  Whetstone

让玩家在跳跃时能够使出斧头攻击，在 Parry 的同时对敌方造成伤害，但由于该能力的影响范围太狭窄，因此不推荐玩家装备此技能。

# 超级能力



##  获得方法

和武器、能力道具直接从商店里就能购买到不同的是，超级能力需要玩家完成前三个章节里的三个神殿关卡后才能够获得。神殿关卡中玩家的主要任务是保护神殿中央的瓶子不让粉红色的幽灵的接触到。通常的普通攻击对粉红色幽灵不起作用，只有使用 Parry 才能够将它们彻底消灭，每个关卡完成后玩家都能够按顺序获得一个超级能力。在战斗的过程中，只有屏幕左下角累积了 5 张扑克牌才能发动超级能力，以下是对这三个超级能力的介绍。



##  Energy Beam

该超级能力能够让玩家朝正前方发射一道压倒性的飓风，摧毁攻击路径上的所有敌人，由于射程长且攻击范围较广，在面对能够召唤出很多杂兵的 BOSS 时将会收到奇效，让玩家能够在短时间内一次性免去躲避杂兵的困扰，专心对 BOSS 进行输出。

##  Invincibility

作为最强保命能力，该超级能力能让玩家在短时间内处于无敌的状态，同时不会妨碍玩家对 BOSS 的伤害输出，是玩家在面临绝境时翻盘的最佳选择。

##  Giant Ghost

调动茶杯头全身的精神和力量召唤出一个从者对敌人造成最大伤害。从者会跟随玩家的移动进行小范围的移动，因此适合用来攻击那些不经常移动的 BOSS，另外，在从者即将消失之前，玩家还可以通过 Parry 从者胸膛处粉红色的心脏来获得以此额外跳跃的机会。

**TIPS** 尽快去商店买到烟雾弹冲刺能力，能够大大降低前面关卡的难度。

# 全BOSS关卡流程攻略
## 普通难度



## 第一章

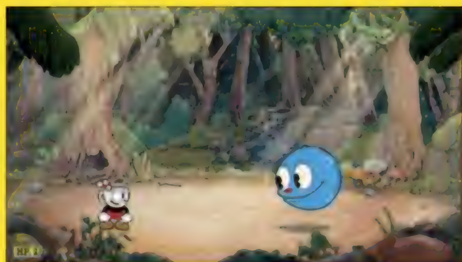
### Ruse of An Ooze



▲当史莱姆发动蓄力攻击时立即下蹲即可无伤躲过攻击

本关的BOSS是一只蓝色史莱姆，一共有三种形态。第一种形态是一只小型史莱姆，在场内不断跳跃，受到一定伤害后会触发一个蓄力攻击的状态攻击前方的区域。第二种形态是变为一只大型史莱姆，攻击方式和小型一样，蓄力攻击的准备时间比小型史莱姆要短，第三种形态是变为一个墓碑，在场外左右滑动，攻击方式是倒下来砸向位于场内的玩家。

在第一、二形态下建议玩家使用初始的玩具枪或者蓄力枪进行战斗，追踪枪效果虽好，但伤害并不高，用来打史莱姆显然有点浪费时间。BOSS的第一形态很好躲避，玩家甚至可以不用使出冲刺技能就可以躲避BOSS的攻击，蓄力攻击虽然影响的范围较广，但玩家可以使用下蹲来轻松躲过。BOSS变身成为第二形态前，将会在其头顶上出现三个粉红色的问号，出现的时间有限，玩家需要立即抓紧时机使用Parry将它们破坏以达成Parry数。在第二形态下BOSS的攻击会慢慢变快，并且由于体型的缘故玩家也将变得更难以躲避它的攻击，这时候就需要结合冲刺技能来进行躲避了。如果玩家此时还没有拿到烟雾弹冲刺能力，那么需要注意的一点是普通冲刺时无法中途取消动作，而BOSS的蓄力攻击准备时间极短，因此经常会出现直接撞到BOSS身体上的情况，玩家需要看清楚BOSS接下来是跳跃还是蓄力攻击后才来决定自己的后续动作，最好能够在BOSS起跳之后再使用冲刺进行躲避，以减少误操作率。第三种形态就比较好打了，由于需要攻击的部位在上方，因此建议玩家使用追踪弹进行攻击，在BOSS左右移动时最好保持和它相反的方向进行移动，这样就能够有效避免它突然砸下来而措手不及的情况。



### Botanic Panic



本关的BOSS共有三种，分别对应土豆、洋葱和胡萝卜三种农作物。土豆BOSS的攻击方式是连续吐出3个土球以及1个粉红色的蚯蚓，其中蚯蚓的速度比土球要稍快一些。由于BOSS本身并不会移动，因此玩家只需在按住攻击键的同时注意跳起来躲避土球和蚯蚓即可保证自身的安全，另外虽然BOSS的第三次攻击吐出土球和蚯蚓的时间间隔非常短，但如果从一开始便按住攻击键的话，BOSS还没完成第三次攻击便能被玩家击败（使用玩具枪武器），因此无需再做过多的规避动作。洋葱BOSS的攻击方式是从天而降的眼泪，并且在眼泪中掺杂有粉红色的眼泪，玩家可以在躲避的同时顺带进行Parry。这里值得注意的是，由于眼泪是从空中垂直降落，玩家在使用Parry时最好跳起来从侧面使出Parry而并非从下往上跳跃，否则不熟练的话很容易就会直接撞到雨滴上。胡萝卜BOSS是本关的最后一个BOSS，攻击方式主要有两种，一种是召唤带有追踪功能的小胡萝卜对玩家进行攻击，另一种是从眼睛处向玩家发射致命光线。玩家面对胡萝卜BOSS时可以先尽快使用特殊能力将A+评级所需的6次完成，然后再使用散弹枪或者蓄力枪对BOSS进行攻击（这里不能使用追踪枪，否则由于小胡萝卜刷新地太多而无法对BOSS造成实质性的伤害）。面对BOSS召唤小胡萝卜攻击时，建议玩家先行解决在空中被召唤出来的小胡萝卜，不要让他们来到茶杯头的身边，否则很容易会被夹击并且受到伤害。BOSS第二种攻击的准备时间很长，只要不太“贪枪”，玩家可以较为容易地进行预判并躲过，并且在它进攻的间歇用瞄准射击对BOSS进行攻击。



**TIPS** Parry有时候会让你很有成就感，但放着BOSS不管而去主动寻求Parry不是一件明智的事情。

## Clip Joint Calamity



■保持站在此处附近可以减少被弹球击中的概率

本关的 BOSS 是一对青蛙兄弟，共有三种形态。在第一种形态下，它们会固定站在屏幕的右侧对玩家发起攻击，其中高个的青蛙会发出带着火球的蜜蜂对玩家进行追踪攻击，矮个的青蛙会使用拳击发出火焰从上、中、下三个方向进行攻击，玩家在面对高个青蛙的攻击时推荐使用散弹枪对火蜜蜂进行大范围清理，十分高效。至于矮个青蛙的攻击，由于它发出的火焰其中会夹杂着一些粉色的火球，玩家可以抓住时机进行 Parry 并借此停留在空中来躲避其他火球的攻击。

在第二阶段下，矮个青蛙会来到屏幕的右侧，并发出一个和屏幕边缘上下碰撞的弹球来攻击玩家，而高个的青蛙则会变为风扇给玩家的移动带来阻挠。玩家可以保持站在上图所示位置的附近，即可确保弹球大概率不会攻击到玩家（可以左右不断轻微移动以保持机动性），由于两侧的青蛙都能够受到玩家攻击的伤害，因此在这个形态下只需一直按住攻击键即可。另外，A+ 评级要求的 6 次特殊能力也可以在这个阶段进行使用，具体时间点是当矮个青蛙连续放完 3 次弹球攻击后。

第三阶段下，青蛙兄弟会合体变成一个老虎机，老虎机有三种攻击模式。第一种是随机发射出带有火焰喷射功能的飞碟，火焰的喷射方向是随机的，但玩家可以根据未喷射火焰的飞碟上的火苗的朝向来判断火焰的喷射方向，并以此进行躲避。第二种是在地面上源源不断地出现边缘带有尖刺的平台，玩家需要稳稳站在平台上才不会受到伤害，平台移动的速度会随着时间而不断加快，这时也可以使用冲刺技能连续越过两三个平台再降落。第三种攻击模式是发射出带有弹球功能的平台，只需找准弹球跳起来的规律然后进行躲避即可。

## Floral Fury



本关的 BOSS 是一只向日葵，攻击方式主要有四种，第一种是释放出小型的种子到空中来攻击玩家，由于种子并不会主动追踪，因此在普通难度下可以较为容易地躲过；第二种是通过召唤藤蔓，由藤蔓释放出带有追踪功能的植物和在高空移动的小型向日葵，这些杂兵需要优先进行清理以免干扰到玩家的攻击，此外，高空中的向日葵会射出粉红色的子弹，玩家可以根据需要进行 Parry。除了释放出来的植物和向日葵以外，触碰藤蔓本身没有伤害，因此玩家可以随时下到地面进行躲避，但要注意的是，向日葵还会在释放藤蔓的同时在地面的平台之间生长出一些小型植物，需要注意不要被其阴到。第三种方式是主动发射物体来攻击玩家，一种是 3 枚导弹，另一种是回旋镖。导弹攻击因为空隙较大所以较为好躲，只要站得离向日葵远一点即可，回旋镖一般会紧接着导弹射出，先经过浮空平台上方，再从下方返回，在实战过程中玩家躲掉上方的回旋镖之后，很容易就会因忘记下方回旋镖的返回而扣血，因此如果回旋镖和导弹接连出现，玩家就需要时刻注意己方和上述攻击的相对位置，避免顾此失彼。除了前面所述的三种攻击方式之外，向日葵有时还会主动伸出身体对玩家攻击，但这种攻击的准备动作较为明显，并且只有浮空平台的上方和下方两种方向，因此应对起来比较容易。

当玩家对向日葵的伤害累积到一定程度后，后者就会进入第二种形态。在第二种形态下，向日葵会首先使用藤蔓封掉浮空平台下方的地面，并从三个浮空平台的下方生长出带有尖刺的藤条，一次会封住两个平台，因此玩家只要看到平台下方有绿色的藤条出现就需要马上进行转移，移动至安全的平台再进行输出。

## Threatenin Zeppelin



一开始时，玩家应当集中在屏幕的上方活动，按 LB 键切换为炮弹由上往下进行攻击（炮弹在第二世界可以拿到，建议先去拿到后再返回来刷评级）。由于 BOSS 本体和第二形态金牛座的主要攻击方式是向正前方冲刺，因此保持在屏幕上方的位置可以最大限度地保证自身安全。除了冲刺之外，BOSS 本体还会间歇性地发射龙卷风和“HAHA”字样的子弹攻击，这两种攻击方式都没有太强的追踪效果，掌握方法后就可以比较容易地进行躲避。这里告诉大家一个躲避龙卷风的小窍门，龙卷风一旦出现，就会直接向玩家所在的位置奔袭而来，要躲避龙卷风攻击，玩家不能向后退，而是应当往斜上或者斜下方主动出击，绕过龙卷风后即可安全躲过。

BOSS 的第三形态有两种，一种是双子座形态，另一种是射手座形态，在这两种形态下，就不推荐玩家再使用炮弹进行攻击了，最好切换至普通子弹进行攻击，方便在躲避的同时对 BOSS 进行有效输出。双子座形态的主要攻击方式是在玩家附近生成一个圆形的子弹发射器，发射器会一边旋转一边向某个方向不断发射子弹，由于发射器旋转的速度较快，如果玩家位于子弹发射口很近的位置，并且处在旋转方向上时，就需要按住 Y 键变小来增加速度躲过发射器的追击。射手座形态的攻击方式是射出一支金色的长箭以及三颗带有追踪功能的星星，长箭的轨迹由于是一条直线，因此较好躲避，而星星虽然带有追踪功能，但本身可以被玩家的攻击破坏，建议玩家在面对射手座形态时最好处于屏幕的中央附近位置，便于对三颗星星进行攻击和躲避。

BOSS 的最后一个形态是变身成为一个月亮，主要攻击方式是直线进攻的星星以及会从屏幕顶部往下射出激光的 UFO。星星虽然个头大，但移动速度较慢，玩家可以较为容易地进行躲避。要注意的是，当 BOSS 的头往前方伸出时，则会在星星攻击之外，加入 UFO 攻击，UFO 分为两种，一种是黄色的，另一种为红色。两种 UFO 经过玩家附近时都会发出由上往下覆盖整个屏幕直线区域的射线，但玩家可以通过主动靠近勾引的方式让黄色 UFO 提前释放射线，然后后退躲避。红色 UFO 只有感应到玩家靠得很近时才会发出射线，因此对这种 UFO 我们可以采取提前直接变小加速冲过去的方法。



TIPS 在空中进行冲刺能够延长你的滞空时间，让你能够摆脱敌人的地面攻击。

# 第二章

## Sugarland Shimmy



本关的 BOSS 活像经典美式动画《大力水手》的女主角奥利弗，但玩家并不会直接和她交手，而是和她手下的小 BOSS 们以及糖果城堡作战。整个战斗过程分为两个阶段，第一个阶段下玩家将会从 5 个小 BOSS 中随机抽取 3 个小 BOSS 进行作战，而第二阶段则是和糖果城堡进行作战。此外，在第一阶段下，玩家击败第一个小 BOSS 后，地面上会从右往左跑出小人来干扰玩家的行动，这时就需要时刻留意地面的状况和躲避的时机，同时避免站在屏幕的最右侧。下面就为玩家分析第一个阶段的 5 个小 BOSS 各自的特性以及打法。

**魔法书**：攻击方式是首先分解成 9 块碎片。然后向四周散射，碎片到达一定距离后会自动返回再合成本体。由于碎片能够到达的距离有限，且魔法书在分解为碎片时的准备动作较为明显，因此玩家有充足的时间进行躲避，武器建议使用蓄力枪或者追踪枪，前者能够提供较大的输出，后者则可以一边躲避一边进行不间断地攻击。如果玩家因为地面小人的干扰或者各种状况而无法离开魔法书的攻击范围，那么带上一个烟雾弹冲刺能力在碎片接触到你的一瞬间向魔法书核心所在的方向瞬移过去，并在碎片返回时在瞬移出来即可安全规避伤害。

**糖人**：这个小 BOSS 的主要攻击方式是往天上射出糖果，并随机掉落在自身的周围，此外，糖人本体也会进行小范围的移动。打这个小 BOSS 时建议玩家使用散弹枪武器进行近距离攻击，由于糖人不会移动到屏幕边缘，所以玩家只要站好位置确保自己刚好在它的移动范围之外，就可以尽情射爆它了。从天而降的糖果攻击看起来数量很多，但大多间距较大，玩家只需稍微注意一下走位即可全部躲过。而且由于使用散弹枪的缘故，从左面跑过来的小人也就不用太担心了，连它们和小 BOSS 一同射爆即可。

**水人**：水人的特点是在地面上时会化作一滩水并向两边释放波浪进行攻击，但由于其移动速度较慢，且水波攻击的范围并不广，因此玩家还是能较容易地进行躲避。玩家的武器推荐使用弹球枪和追踪枪，这两把武器都能够对地上的水人造成伤害。

**糖球**：在普通难度下，糖球的身后不远处会跟着一个小糖球，这就限制了玩家使用烟雾弹冲刺能力进行躲避的方法。糖球会自动追踪玩家，最好的躲避方法还是在糖球附近不断地带着它绕圈子，推荐使用蓄力枪或者追踪枪进行攻击。

**三角子弹**：虽然乍看起来它的行动模式毫无规律，但仔细寻找还是有一定的规律可循，不过当玩家装备上烟雾弹冲刺这个技能后，就可以不用费神去记小 BOSS 的行动规律了，直接使用无敌冲刺躲过即可。

击败 3 个小 BOSS 后，BOSS 就会进入第二阶段。此时糖果城堡会变成一个巨大的怪物，对玩家进行追击，BOSS 也会将她的头割下来对玩家进行追踪攻击。由于飞头的攻击模式是先停一下再向玩家所在的位置飞去，并不会一直追踪玩家，因此玩家可以在观察到飞头停下来之后立即改变位置，躲过攻击后再进行输出。此外，城堡有时还会在地面发射出一个粉红色的巨大糖球，玩家也可以借助糖球使出 Parry 来改变自己的位置从而躲过飞头的攻击。至于武器方面，由于城堡的血量较厚，推荐使用回旋枪或者蓄力枪进行作战。

## Pyramid Peril



▲注意，这个白色的看起来像是烟雾的怪物是有伤害的，需要提前进行躲避。

本关 BOSS 酷似阿拉丁神灯里的灯神，在第一形态下，会随机释放出三种物品对玩家进行攻击，一种是 4 把阿拉伯弯刀，会自动朝茶杯头所在的方向飞过来，玩家可通过上下位移来躲避，也可以顺便 Parry 掉其中的粉红色弯刀。另一种是发射阿拉伯珠宝，珠宝出现后会呈一个扇形向玩家奔袭而来，这时可以稍微往后退一点，抓住珠宝间的间隔增大后的时机变小穿过去即可。如果玩家死亡重来的次数过多，BOSS 还会释放出几口猫棺材，打开后里面会出现许多带有追踪功能的小猫，这时玩家就需要耐心进行走位躲避了。

BOSS 的第二个阶段是需要玩家连续穿越 6 根石柱，且每根石柱之间都会有固定走位的弯刀机关，石柱上的人脸部位可以被玩家的攻击破坏掉，因此玩家需要提前找出石柱上人脸部位的位置，然后计算好路线规避不断移动的弯刀机关，破坏石柱以安全脱出。在躲避弯刀机关以及通过石柱时，建议玩家按住 Y 键变小来使自己更为有利地进行躲避。

第三阶段 BOSS 会变身成一口棺材，使用幽灵以及两颗固定轨迹移动的行星球进行攻击，幽灵攻击为直线攻击，只需上下位移即可躲过，至于两颗行星球，玩家只需移动到屏幕的最左侧保持不动，两颗行星球就奈何不了你。

在第四阶段下 BOSS 会变身为一个木偶，攻击方式是使用帽子以及从指尖发射出子弹来攻击，帽子和指尖射出的子弹基本上就是自机狙，即只会朝玩家最后所在的位置进行移动，玩家可以不断保持走位进行躲避，注意要离帽子远一点，木偶指尖射出粉红色的子弹也可以使用 Parry 来破坏掉。

在最后一个阶段下 BOSS 会变回本体，召唤出 3 个逆时针旋转的金字塔对玩家进行攻击，同时 BOSS 帽子上的宝石也会射出激光，玩家应当确保自己位于三个金字塔的中间，跟随金字塔的移动而进行移动，同时，当金字塔上的眼睛睁开后会向上下左右四个方向射出黑色的激光，因此玩家只需保持让自己位于金字塔眼睛的斜上或者斜下方即可。



**TIPS** 在挑战空战关卡时要注意切换武器，有些BOSS适合使用炮弹攻击而有些BOSS适合子弹射击。

## Carnival Kerfuffle


■一定要注意上方携带灯泡的鸭子，否则它会给你造成大麻烦。

第一阶段如果带了烟雾弹冲刺能力的话就十分简单了，当BOSS要向你冲过来时会停住一瞬间，可以借此判断BOSS是否会冲过来，并在冲过来的一瞬间直接瞬移过去即可。另外要注意的是头顶的鸭子，一些黄色鸭子会携带一个灯泡，灯泡掉落下来会变成一团火焰让玩家受到伤害，因此要多多留意携带灯泡的鸭子的位置，避免被其释放出的火焰阴到。

第二阶段下BOSS会释放出许多狗气球来攻击玩家，一定要优先将其清理掉，否则在它们的干扰下很难进行躲避和攻击。这时地面上也会时不时经过一趟列车，挑选有空座位的车厢作为落脚点即可免受伤害。

第三阶段较为简单，在BOSS的斜下方使用蓄力攻击即可，当BOSS的攻击过来时使用烟雾弹冲刺能力躲掉。

在第四阶段下，当下方有列车经过时玩家应当站到空中的台子上进行躲避和攻击，当车开走后即可下来清理BOSS召唤出来的小怪，然后再对BOSS进行攻击。

## Fiery Frolic


■下方的小火球在跳起来攻击之前会有一个蓄力动作。

本关的BOSS是一条火龙，建议携带的武器为弹球枪和蓄力枪，其中弹球枪在BOSS的第一、二阶段时使用，第三阶段则使用蓄力枪进行攻击。在第一阶段时，BOSS的主要攻击方式是吐出数个光圈（其中最后一个光圈为粉红色可Parry掉）、吐出不断上下弹跳的火球以及使用尾巴进行攻击。光圈会朝玩家最后所在的位置移动，但不会中途改变方向，因此较为好躲；火球的轨迹有一定的规律可循，玩家只需靠近屏幕中央结合位移不难躲过，至于尾巴攻击，玩家则需要注意观察屏幕下方，在进行尾巴攻击之前火龙会在屏幕下方露出一小截尾巴，可以据此判断尾巴出现的方向和位置，提前进行躲避。

在BOSS的第二阶段下，下方的火球会随机跳起对玩家发动攻击，当然，在跳起来之前，火球会做出一个蓄力的动作，玩家只要提前注意到便有充足的时间进行躲避，同时，玩家在攻击时可以适当地朝两侧靠近，勾引下方的火球以一个斜向的角度对玩家发动攻击，这样玩家也能获得额外的时间进行躲避和移动。

在第三阶段下，化身为三头龙状态下的BOSS会通过喷射火焰以及吐出泡泡来进行攻击，火焰攻击可以对BOSS的动作进行预判，较为好躲，至于泡泡，玩家要注意千万不能对泡泡进行攻击，否则泡泡破碎后会自动分裂，让玩家更加难以招架。因此这里推荐玩家使用蓄力枪，在战斗过程中一边走位蓄力，一边看准BOSS进行攻击即可。

## Aviary Action



本关的BOSS是一只闹钟鸟，在第一阶段下，主要使用炮弹以及鸟蛋来进行攻击。炮弹的移动轨迹相对固定，而鸟蛋如果撞到屏幕左侧边缘则会向右方、斜上、斜下方分裂出三个蛋壳，因此玩家最好全程靠在屏幕左侧进行上下移动，这样就能确保不会被分裂的蛋壳伤害到。同时要注意一点的是，此形态下的闹钟鸟只有攻击到它的头部才能造成伤害，攻击背后的房子是不算伤害的。伤害到达一定程度后，闹钟鸟会被激怒，向四周随机发射大量羽毛，这时专注躲避即可。

在第二阶段下，闹钟鸟会变成一只小鸟的形态，周围环绕着几个鸟蛋，由于鸟蛋转动的范围不断在变化，因此需要集中注意力进行躲避，同时BOSS还会突然向玩家射出一发粉红色子弹，该攻击的准备时间很短，如果玩家离BOSS很近的话看到BOSS抬枪即可按A键将子弹Parry掉，离得远的话等子弹飞过来再Parry即可，不必主动去寻求Parry，以免被不断变化旋转范围的鸟蛋伤害到。

BOSS在最后一个阶段会变成一只躺在担架上的病鸟，担架的左右两端各有一只护士鸟，护士鸟会朝上方吐出一个药丸，后者会在空中分离成两半，朝两端方向进行移动，玩家可以朝药丸的侧下方移动来躲避药丸的攻击。至于其他的小子弹，相信对于经历过第一阶段的随机羽毛攻击的玩家来说就是一个小意思了。玩家在进行攻击时可以将武器切换成炮弹，并保持自己的位置位于护士鸟的斜上方，使炮弹刚好能够以一个抛物线击中BOSS。



# 第三章

## Honeycomb Herald


▲第一阶段的工蜂最好尽快干掉，否则会严重干扰你的行动。

本关建议玩家使用蓄力枪来进行攻击，一开始见到蜂后之前会先打一只雄蜂，雄蜂的攻击方式是定时炸弹，炸弹炸开后会向四面八方散射锥形的子弹，如果玩家在关卡开头就开始蓄力，那么从雄蜂登场后到它移动到你所在的位置期间至少可以打出3发蓄力攻击，接着在定时炸弹还没有爆炸之前使用烟雾弹冲刺拉开一定的距离即可较为容易地躲过炸弹的攻击，同时找准时机再朝雄蜂打出3发蓄力攻击即可

TIPS BOSS的一些攻击都有固定的轨迹，在这些轨迹的中间找到安全的地点是玩家的必须要要做的事情。

将它击败。另外要注意的是地图两侧会随机出现一些工蜂，不过数量较少，一般最多同时出现 2 只，玩家可以优先将这些工蜂清理掉，使它们不会干扰到你的行动。

击败雄蜂后玩家就要面对与蜂后的战斗了，在这个阶段下蜂后主要分为两种形态，一种是首尾分离地悬挂在屏幕中央，另一种是以完整形态从两侧出现。当蜂后使出首尾分离的形态时，玩家只有攻击位于屏幕中间的头部或屏幕上方的身体部分才能打出有效伤害，这个形态的蜂后会从头部朝两边发射遵循固定轨迹移动的炮弹，由于移动轨迹固定，玩家可以灵活运用方向键↓+A 键以及冲刺闪避技能来躲避炮弹的攻击。而当蜂后出现在左右两端时，它的主要攻击方式分为两种，一种是在玩家当前的位置形成一个暗黑三角区域，并且会从其三个尖角处向外发射子弹，玩家触碰到三角区域以及它射出的子弹都会受到伤害，因此玩家应当在三角区域还没有完全成型时立即使用烟雾弹冲刺能力瞬移出去，并在随后确保自己所在的位置不在三角形的三个尖角正对的方向。此状态下蜂后的另一种攻击方式是召唤出两个带有追踪功能的圆球，由于两个圆球的相对位置十分靠近且移动速度相对缓慢，因此不建议玩家使用冲刺技能，而仅使用普通位移即可进行躲避。

在最后一个阶段，蜂后会变身为一架飞机，位于屏幕的正下方，这时玩家就可以将武器切换成弹球枪，站在高处的台阶上对下方的蜂后进行攻击，同时也可以将前面积攒起来的无敌超级能力使出来对 BOSS 来一次强力输出，当然，如果还没有干掉 BOSS，那么就要小心了，只要看到 BOSS 要准备挥舞手臂了就得立即朝反方向的下方进行躲避。

## Shootin N' lootin



▪一定要注意上方这个时刻准备落下的锤子

本关玩家需要对付的敌人是一名海盗，在第一阶段下海盗会使用粉红色的乌贼枪对玩家进行射击，但由于射速较慢且间隔较长因此比较容易躲避，乌贼枪有一定的概率会射出粉红色子弹，玩家想要积攒 Parry 可以拉开距离然后多进行跳跃来引诱粉红色子弹飞向空中，之后抓住机会进行 Parry 即可。此外，在所有阶段下玩家都要注意悬在头顶上方的锤子，一旦玩家经过它附近就会落下来砸向玩家，可以在 BOSS 进行攻击之前提前引诱它落下，这样就能够专心走位躲避 BOSS 的攻击。在第二阶段下，海盗会召唤帮手来作战，召唤物有两种，一种是从屏幕左侧出现来攻击玩家的鲨鱼，其出现前会在海上露出鱼鳍，玩家一旦看到鱼鳍后就需要立刻往右侧进行躲避。另一种召唤物是食人鱼，会从右侧出现攻击玩家，其出现的标志是从右侧伸出一杆瞭望镜，玩家可以移动到左侧并结合烟雾弹冲刺能力来躲避。此外，在进行召唤时，海盗脚下的船也会时不时地吐出一发炮弹射向玩家，让原本疲于躲避召唤物的玩家猝不及防，因此玩家需要留意船上的大嘴是否有咀嚼动作，如果出现了咀嚼动作，则表明接下来会有一颗炮弹飞过来，玩家就可以以此进行预判来躲避炮弹的袭击。在某些情况下，BOSS 还会召唤出一个墨鱼,向空中喷射墨汁，玩家一旦中了墨汁虽然不会受到伤害，但会让视野变暗，因此最好在左侧边缘处走位躲避以避免被墨汁射中。



在最后的一个形态下，BOSS 的攻击方式变为了发射出固定轨迹的火球，玩家要同时注意头顶的锤子以及火球运动的轨迹进行躲避，当船闭上嘴时，即表明它即将发射一个大范围的激光，这时玩家只需要蹲下即可确保自己不会被激光攻击到，然后继续攻击直到击败 BOSS 即可。

## High Seas Hi-Jinx!



▲第一阶段的工蜂最好尽快干掉，否则会严重干扰你的行动。

本关的 BOSS 是一只美杜莎女妖，在第一阶段下，BOSS 的主要攻击有如下几种方式。

**召唤幽灵**：BOSS 会召唤出 3 只幽灵，朝玩家所在的位置快速移动过来进行攻击，由于幽灵在一开始召唤出来后会停顿一下，玩家可以先在屏幕上方或者下方游走，勾引幽灵出来停顿瞄准，然后抓住机会朝反方向进行闪避，闪避的方向一般也为上下两个方向，由于幽灵移动的速度较快，因此建议玩家变小后进行闪避。

**海马**：海马本身并不会造成伤害，但它会从海中朝上方喷出一道水柱，如果玩家被击中的话会被水柱托至屏幕上方，这样等于是限制住了玩家的移动能力，如果这时再配合 BOSS 的其他攻击手段则会对玩家闪躲敌人的攻击造成不小的干扰。建议玩家被水柱击中后立即朝左右方向进行闪避，以尽快摆脱水柱对移动能力的干扰。

**乌龟**：美杜莎召唤出来的乌龟攻击方式是朝上方射出一颗子弹，这颗子弹随后又可以分裂成几十发小子弹，虽然数量看着很多，但其实躲避起来并不太难，乌龟本身也可以被玩家攻击到，不过并不建议玩家对乌龟进行攻击，将进攻火力优先投放到美杜莎的身上效果要更好一些。

**红鱼**：射出一堆红色子弹，间隔较大，比较容易躲过。

**黄鱼**：发射出一条带有追踪功能的电鱼，但速度较慢，玩家可以选择和它进行绕圈来躲避，一般绕个两圈它就会失去追踪效果。在绕圈的过程中玩家同时还要注意美杜莎怀抱中的那只大黄鱼，它会被美杜莎扔出来，玩家需要提前进行观察美杜莎的准备动作然后进行规避。

在第二阶段下，美杜莎女妖会施放出大面积的石化光线，如果不想被石化影响的话可以紧靠在女妖头部上方一点的位置，使用扔炮弹的方式进行攻击，除了石化光线之外，女妖还会随机释放许多小子弹，但不会和石化光线同时施放，因此集中注意力躲避即可。

在最后一个阶段下，玩家会跟随美杜莎女妖进入一个狭窄的海底隧道，女妖在逃跑的过程中同样也会施放石化光线，这时候虽然也有地方可以躲避石化光线，不过其实中了石化也没有什么大碍，石化解除后持续对美杜莎进行攻击直到击败她即可。





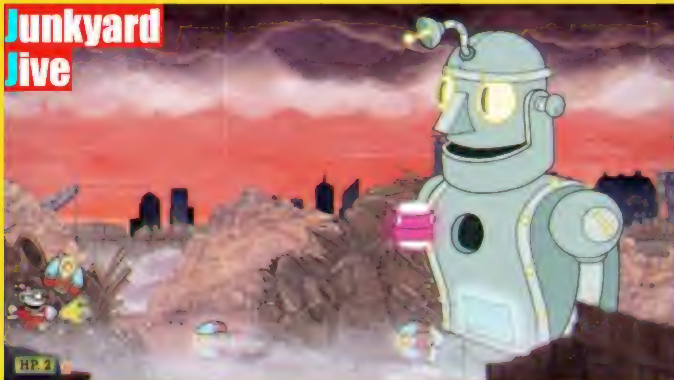
TIPS 使用回旋枪向后射击可以延长它的射程。

## Dramatic Fanatic



本关的 BOSS 是一名舞台剧演员，整个战斗过程共分为四个阶段。在第一阶段下 BOSS 的主要攻击方式是跳起来向斜下方飞踢、扔扇子、吐爱心以及使用雨伞从高处落下。这几种攻击方式都有一定的规律可循，玩家只需合理利用烟雾弹冲刺能力即可安全躲避。在第二阶段下，BOSS 身后的背景板会落下奶瓶、玩具车等东西，注意走位躲避，值得注意的是，背景板落下来的奶瓶和玩具车等东西一接触到地面便会立即消失，但 BOSS 亲自召唤出来的玩具车却会顺着地面向玩家开过去，因此要注意确认好玩具车是 BOSS 召唤出来的还是背景板掉落下来的，以免判断失误。到了第三阶段，BOSS 会从天花板上掉下星球和闪电道具进行攻击，其中星球道具并不会主动对玩家发动攻击，并且玩家可以优先将它干掉，而闪电道具会在空中不断进行移动，干扰玩家的行动和攻击路线，不过只要注意走位，不要轻易起跳一般也没有太大的问题。另外，BOSS 还有一种攻击方式是从屏幕左侧搬出一整块背景板从左向右移动，玩家一碰到背景板即会被扣血，这时跳起来使用烟雾弹冲刺能力来穿越背景板即可。在第四阶段下，BOSS 会在地面上放置一把倒立的雨伞，雨伞会朝着玩家的方向进行加速移动，同时天上还会有玫瑰花落下对玩家进行攻击，对于雨伞攻击，玩家只需跳起来使用烟雾弹冲刺能力即可轻松躲过，玫瑰花攻击由于速度太慢且方向固定，对玩家不会造成太大的威胁，玩家只需注意躲过雨伞，同时不忘对天上的 BOSS 使用蓄力攻击即可击败 BOSS。

## Junkyard Jive



▲BOSS的腹部武器是玩家攻击的首要目标

本关的 BOSS 是一名机器人博士，共有三个阶段。第一个阶段难度最高，玩家需要分别解决机器人的头顶、胸部以及腹部三个位置的武器才能攻击到它的核心。头部的武器最麻烦，会自动向玩家所在的方向射出一道扇形的激光，且激光还可以屏蔽掉玩家的子弹，胸部的武器是一个朝上下两个方向持续不断地发出激光的粉红色装置，玩家可以使用 Parry 将其轻松解决掉；腹部的武器会源源不断地生产出小飞机按照固定的航线由下往上进行巡逻，数量众多。玩家应当首先解决腹部的武器，不然很容易就会被其生产出来的众多小飞机压缩躲避的空间，正确的做法是先到头部附近对激光武器进行攻击，趁后者将你锁定后再返回至腹部对腹部武器进行攻击，期间从胸部出来的粉红色装置可以在移动过程中顺手 Parry 掉。这样就能很快将腹部武器破坏，最后再着手解决头部的武器。腹部武器被破坏后依然会生产出东西来，但不是小飞机，而是带有追踪功能的炮弹，好在数量不是很多，玩家可以先在下方和炮弹绕圈子，顺便吸引头部激光的锁定，然后再快速飞往上方对头部进行攻击。最后剩下的胸部武器依然可以一边和炮弹绕圈子，一边移动到靠上一点的位置，切换至炮弹进行抛物线攻击，效率最高。

在第二阶段下，BOSS 的头部会不断进行移动，同时会从屏幕的左右侧出现一些追踪炮弹，为避免平白无故受到伤害，玩家应当移动到屏幕中间附近，一边躲避追踪炮弹，一边切换成炮弹武器攻击正在高速移动的 BOSS 头部。

在第三阶段下，建议玩家同样使用炮弹武器对 BOSS 进行攻击，而本阶段 BOSS 的主要攻击方式是电墙 + 钻石产生的光斑，电墙的范围可以覆盖半个屏幕，因此玩家需要尽快往电墙覆盖范围的另一侧进行移动，例如电墙如果出现在上方，玩家就应当先往下，再往右越过电墙才能保证自己不会受到伤害，至于钻石光斑，尽量离钻石远一点等光斑与光斑之间的空隙较大后就可以轻松躲避。

## Murine Corps



▲这只猫似乎在哪里见到过。

本关恶搞的是经典动画《猫和老鼠》，你会相继和一只老鼠和一只猫进行作战。在第一阶段时老鼠有很大的概率会扔番茄炸弹进行攻击，番茄炸弹碰到地面后会立即炸开并向两侧地面各自射出一道火焰，因此玩家在躲避完空中的番茄炸弹后别忘了还要躲避地上的火焰。除了扔番茄炸弹之外，老鼠还会扔一些其他的东西，虽然数量比番茄多，但落在地面上不会射出火焰并且间隔较大，玩家可以轻松进行躲避。当玩家看到老鼠扔出两块粉色的板子后，就代表它接下来要对玩家所在的位置进行冲刺攻击了，看准时机使用烟雾弹冲刺能力即可躲过。

在第二阶段下，屏幕的左右两侧布满了许多瓶盖，玩家也可以在地面上或者跳上窗台进行移动。这个阶段追求保险一些的打法是使用追踪枪进行攻击，由于老鼠本体会不定时地往左右两侧喷出火焰，因此玩家就需要看准时机跳到地面或者跳上窗台进行躲避，同时用追踪枪进行输出。左右两边的瓶盖会对玩家的行动有所干扰，但因为准备动作明显所以影响的效果十分有限，除非当一侧的全部瓶盖都将伸出时，玩家就可以使用烟雾弹冲刺能力转移到另一侧继续进行攻击。

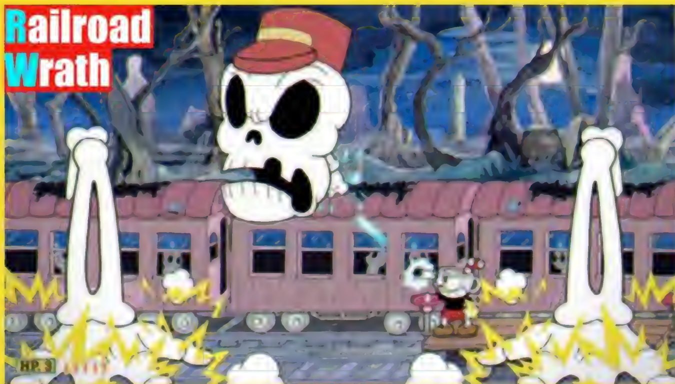


在最后一个阶段下，玩家面对的 BOSS 是一只猫，BOSS 会伸出爪子来攻击玩家，当玩家看到 BOSS 朝某一侧伸直胳膊时，就需要立即往另一侧躲避，同时还要注意头顶掉落下来的木片。当累积了一定的伤害后，BOSS 还会在左右两侧召唤出两只老鼠幽灵，玩家需要优先解决掉老鼠幽灵后再对 BOSS 进行攻击即可将后者击败。



TIPS 游戏共分为简单、普通、专家三个难度，玩家一周目时只能选择简单和普通难度，专家难度需要通关后才能解锁。

## Railroad Wrath




本关的 BOSS 是一列火车的幽灵，而玩家惟一能够站立的位置只有一截平板车，但平板车左右端各有一个粉红色的控制开关，玩家触发 Parry 后即可操控平板车往左右进行移动。在第一个阶段，BOSS 会释放出大量幽灵以及南瓜来攻击玩家，幽灵能够被玩家的攻击清理掉因此没有太大的问题，需要注意的是高空中的南瓜，如果不能及时将它解决或者将它射出的粉红色子弹 Parry 掉，那么子弹就会落在玩家所在的平板车的控制开关上让车往右移，到那时玩家就不得不面对近在眼前的大量幽灵了，扣血是必然的。攻略这个阶段的正确方法是使用回旋枪，这种伤害较高、数量众多、范围广的武器能够为你在快速消灭大量的幽灵的同时，伤害到火车幽灵本体，同时也能让你在短时间内抽出手来对付高空中的南瓜，只要不让南瓜射出的子弹干扰到平板车的运行，那么此阶段就不会给玩家造成太致命的威胁。

第二阶段下 BOSS 会从火车车厢中分别伸出来一个骷髅头和两只手臂，骷髅头和两截手臂的位置会不断变化，其中骷髅头并不会主动对玩家进行攻击，而手臂则会对其正下方进行攻击，因此玩家需要保证自己不处于骷髅手臂的正下方。建议玩家首先通过控制开关将平板车开到最中间的那截车厢处，这样便于跟随骷髅头随时进行左右移动。此外要注意一点的是，只要不是处在两个骷髅手臂之间，玩家站在平板车的边缘同样不会被骷髅手攻击到，利用好这点就可以轻松通过这一阶段了。

第三阶段下左右两侧会分别长出两只怪物，其攻击方式是使用闪电攻击，但玩家如果位于屏幕最边缘的位置是不会被攻击到的，利用好这点的同时，注意打掉空中飞过来的幽灵（幽灵被击杀后会掉落粉红色骷髅头，不要让其掉到控制开关上），即可慢慢磨死 BOSS。

最后一个阶段下，玩家需要先对 BOSS 粉红色的尾巴末端进行 Parry，才能看到并对 BOSS 的心脏进行攻击，BOSS 的主要攻击手段是从天而降的火焰以及贴着地面往右侧移动的回旋镖，火焰的数量较少，基本没有太大的威胁，玩家需要注意的是贴着地面的回旋镖，由于相对于 BOSS 庞大的体型，这个小小的东西不是那么容易被玩家注意到，但玩家只要注意到了就能轻易跳起来进行躲避，所以在专注对 BOSS 进行火力输出时别忘了这个小小的玩意儿哦。



# 第四章




## 赌盘九连战

本作的第四章作为最终章，共分为两个部分，第一部分是在赌场和骰子战斗，另一部分则是和最终 BOSS——恶魔进行战斗。和骰子战斗的方式也和之前的章节有很大的不同，玩家首先会来到一个大型赌盘上面，通过掷骰子的方式来决定前进多少步，赌盘上共有 9 个小 BOSS、3 个安全区域以及一个从头开始的选项，玩家每回合都能得到一次掷骰子的机会，以此来决定和哪种小 BOSS 作战，当然一些头上带有爱心的小 BOSS 区域也能为玩家进行加血。当玩家走到 FIN 区域后，才会和骰子 BOSS 进行战斗。下面就为大家分享九个小 BOSS 的特点和打法要点。




### 1 洋酒三兄弟

玩家需要连续解决掉 3 杯酒才能通过本关卡，最矮的酒的攻击方式是朝前方地面倾倒酒来进行攻击，玩家只需提前跳起并在空中完成冲刺延长滞空时间即可；女性酒的攻击方式是召唤一只长了翅膀的橄榄从空中对玩家进行攻击，为了不给后续攻击及躲避造成影响，玩家需要尽快将其解决掉；最高的酒的攻击方式是从上方朝玩家的方向垂直倾倒大量的酒，只要注意它的启动动作，提前进行躲避即可。

### 2 筹码 BOSS

筹码 BOSS 的攻击方式相当简单，就是将身体分为几段，以为制造移动障碍的方式来对玩家进行攻击。如果玩家装备有烟雾弹冲刺能力后就能直接穿透 BOSS 的身体，无需通过起跳来进行躲避。另外值得注意的一点是玩家只有攻击 BOSS 的头部才能造成有效伤害，攻击身体并不会对其造成任何伤害。

**TIPS** 对于成就党来说，在普通难度下不必追求最高的A+难度，A-难度（允许失误两次）就足够解锁全关卡A评级的成就了。

## 3 烟头 BOSS

战斗开始时玩家和烟头 BOSS 各自位于左右两侧的一个烟灰缸里，BOSS 的主要攻击方式是连续吐出两个按照固定的圆形轨迹缓慢前进的小火球，由于火球的速度较慢，且轨迹较为固定，因此玩家有充足的时间观察并进行躲避。此外，在战斗的过程中 BOSS 还会和玩家交换彼此所在的位置，并且由于烟灰缸之间存在障碍物，因此如果不装备烟雾弹冲刺能力的话会很难受，当然如果装备上该技能后一切就会变得非常简单。



## 4 骨牌 BOSS

本关的难点主要在于地面是会移动的，且左侧的墙壁带有尖刺无法触碰，地面上也会出现尖刺，本关不建议玩家使用冲刺技能进行躲避，因为有可能冲刺过头而撞到刺或者 BOSS 的身上，使用普通的跳跃即可跳过地面上的尖刺。

## 5 纸牌兔 BOSS

本关一开始玩家应当首先站在浮在空中的纸牌上，BOSS 会首先在玩家的周围制造一圈骷髅头，然后慢慢缩小直到对玩家造成伤害，在没有烟雾弹冲刺能力的情况下，玩家只能通过寻找粉红色骷髅头并将它 Parry 掉以此来逃出生天，而如果玩家装备了烟雾弹冲刺能力，则等到骷髅头凝实后直接进行冲刺穿透即可。BOSS 的另外一种攻击方式是随机从屏幕上下两侧浮现出一排纸牌花色，向玩家缓慢压去，由于冲刺技能只能针对左右两侧的攻击，因此这里就需要玩家找到其中粉红色的花色进行 Parry，以此来躲避致命的一击。当花色从屏幕上方向下移动时，玩家应当先从所站立的纸牌处跳到地面以拉开跳跃的空间，然后找到粉红色花色进行 Parry 即可跳出去；当花色从屏幕下方往上移动时，玩家可以直接从纸牌上往下跳然后进行 Parry 即可。当然，这种操作考验的是玩家对两连跳 Parry 的熟悉程度，如果对自己的操作不自信的玩家可以选择装备上自动 Parry 的能力，这样就能使本关卡简单许多。

## 6 骨马 BOSS

骨马 BOSS 的攻击方式主要有两种，一种是朝前方施放一个礼物盒，在玩家附近爆炸后会向四面散射出马蹄铁，另一种是下方穿蓝色风衣的骑士，在经过玩家的下方时会将风衣垂直抛向玩家，玩家只要碰到风衣即会被扣血。面对这两种攻击，玩家需要多进行灵活走位，一定要提前留意下方穿蓝色风衣骑士的位置，发现了之后可以故意过去引诱它将风衣往上抛再往左右快速闪避躲开，这样就为躲避马蹄铁的走位拉开空间和余裕。值得一提的时，位于画面最前方作为背景的黑色树影有时会干扰玩家的视线，玩家在进行移动时应当更加谨慎一些。

## 7 芭蕾舞 BOSS

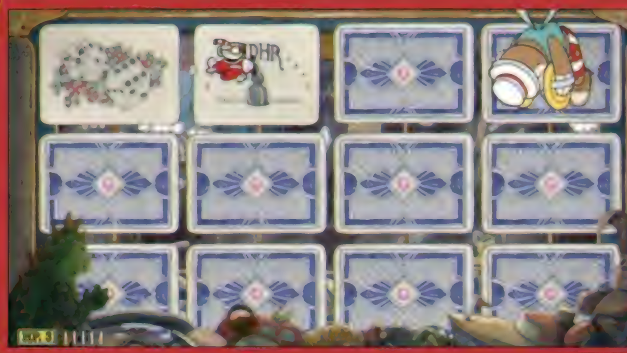
本关 BOSS 和上面的关卡很相似，如果玩家装备了烟雾弹冲刺能力，那么本关的 BOSS 就对你构不成什么威胁，如果玩家没有装备该技能，则只能依靠 Parry 半空中的筹码来获得一个落脚地点以及进一步躲避 BOSS 攻击的空间。

## 8 台球 BOSS

台球 BOSS 的主要攻击方式是从口中向玩家最后所在的方向射出一个七彩圆球，并且从两侧召唤巧克方块以一个固定的移动轨迹对玩家进行攻击。七彩圆球的移动模式是一条直线，因此较为容易进行闪避。BOSS 最多能同时召唤出两块巧克方块，后者的行动模式是先跳到空中，再停顿一下，然后往斜下方落下，玩家应当掌握巧克方块的这种行动节奏，以此进行躲避，必要的时候可以使用烟雾弹冲刺进行穿透躲避。

## 9 猴子 BOSS

本关的主要难点在于解谜，一开始时背景的扑克牌会全部翻出来，玩家就需要记忆两张相同扑克牌的具体位置，然后使用 Parry 进行翻牌。在此期间 BOSS 不会发动任何攻击，只会在地图上进行移动，只有当玩家翻出两张相同图案的扑克牌时 BOSS 才会开始对玩家发动攻击，并且只有当全部花色的扑克牌全部被翻出后，才能最终击败 BOSS。BOSS 的攻击方式其实就是在移动的基础上增加了敲锣发出来的音符攻击，玩家只要有意识地往地图的四个角进行走位，在必要的时候变小即可立于不败之地。



## 骰子 BOSS

虽然是一个关底 BOSS，但骰子 BOSS 的攻击方式却比较单一，主要的攻击手段就是从手中放出一列很长的扑克牌，玩家需要找到其中的粉红色扑克牌，并以此作为落脚点进行连续 Parry 即可躲过攻击。值得注意的是，一些粉红色扑克牌之间间隔的距离较远，玩家需要在进行 Parry 后再在空中使出冲刺技能才能到达另一个 Parry 点。





**TIPS** 对于成就党来说，在普通难度下不必追求最高的A+难度，A-难度（允许失误两次）就足够解锁大部分成就了。

## 恶魔 BOSS

作为最终 BOSS，恶魔 BOSS 共有四个阶段。建议玩家装备上无敌超级能力以应对第三阶段的混乱场面。

在第一阶段下，BOSS 的攻击手段主要有 6 种，分别为：

**召唤小恶魔**：BOSS 在第一阶段下会不间断地召唤小恶魔，玩家可以提前看到小恶魔从王座后面跑出来，并且小恶魔从王座出来后往哪边跑就会从哪侧的屏幕边缘出现，玩家可以据此进行提前躲避。

**召唤大火球**：BOSS 有几率会召唤 4 个大火球（通常为 3 个蓝火球和 1 个粉红色火球），大火球生成后会向四周散开，因此玩家可以提前移动到火球中间继续攻击 BOSS，然后再对反弹回来火球进行闪避，由于数量不是太多，因此闪避没有太多的困难。

**召唤小火球**：这是第一阶段 BOSS 最难的一招，BOSS 会召唤出 5 个小型火焰，其中有一个是粉红色火焰，火焰生成的方式可以大致分为两种，一种是粉红色火焰在中间的情况，另一种是粉红色火焰在边缘的情况。当粉红色火焰位于中间时，玩家可以立即起跳将它 Parry 掉，然后通过烟雾弹冲刺躲过其他火焰的包围，只要脱出了包围圈即可保持距离进行更为安全的躲避了。当粉红色火焰位于边缘时，则应当放弃 Parry 它，直接利用烟雾弹冲刺瞬移出火焰的包围圈，拉开距离再做打算。总而言之，由于火焰的运动轨迹是不规律的，因此玩家离火焰越远越安全。

**双手伸长**：BOSS 有时会将双手拉长到屏幕边缘，这时玩家就要小心了，因为接下来伸长的双手就会覆盖到玩家所在的全部地面区域。这里为玩家提供两种躲避方法，一种是站在地面中间处，在 BOSS 的双手还没有合拢时立即起跳躲避，然后在空中施展冲刺技能延长滞空时间，即可等到 BOSS 将手收回去再落到地面。另一种方法更为简单，直接下蹲即可，BOSS 的手是攻击不到下蹲的玩家的。

**头部伸长**：除了双手之外，BOSS 的头部也能伸长，并且会从屏幕的一侧边缘出现向另一侧蜿蜒，由于头部弯曲的方式较为固定，且中间留有较大的缝隙，因此玩家可以找准机会蹲在颈部弯曲起来的三角形缝隙里即可躲避掉 BOSS 的攻击。

**飞头**：在这个攻击方式下，BOSS 的头会向上飞出，然后从天而降压到玩家最后所在的位置。这种攻击的手段不太复杂，因此比较好躲，玩家只需再头部向下压时使用冲刺技能进行闪避即可。

在第二阶段时，玩家所能够站立的地方只有 5 个小台阶，BOSS 的主要攻击方式是从耳朵里飞出会爆炸的粉红色蝙蝠、旋转的斧头以及随机从天而降的筹码。虽然旋转的斧头和筹码的目的都是逼迫玩家在 5 个台阶上进行移动，但移动的距离越长失误的概率也就越多，因此玩家也可以就在左侧的两个台阶之间来回移动。旋转的斧头只要站在最左侧的台阶边缘不乱动基本上是打不到玩家的，只有当头顶上有筹码落下时玩家才可以移动到旁边的台阶上。粉红色的蝙蝠会随机从 BOSS 的两只耳朵里出现，如果出现在右侧，那么站在左侧的我们就可以不管，放任它自爆，如果出现在左侧，玩家应当立即将它 Parry 掉，蝙蝠本身没有攻击判定，因此十分好 Parry。在躲避 BOSS 攻击的同时也要注意对 BOSS 输出伤害。

BOSS 到了第三阶段时会从两侧召唤出两只小恶魔，同时顶部也会源源不断地出现飞行恶魔。两侧的小恶魔会发出骷髅头对玩家进行攻击，顶部的飞行恶魔也会落下对玩家进行旋转攻击，同时再加上时不时掉落下来的筹码，这个阶段玩家受到的威胁是最高的，场面也是最混乱的。建议玩家在这个阶段最混乱的时刻（一般为正上方筹码即将掉落下来的时刻）使用无敌超级能力躲过众多攻击，然后抓紧时间对 BOSS 进行输出，力求在第二波混乱攻击的到来之前进入最后一个阶段。

在最后一个阶段，玩家所能站立的位置就剩下一个台阶了，这时最大的威胁点就在于从上方掉落下来的筹码，玩家闪避的方式也两种，一种是借助旁边掉落下来的粉红色雨滴进行连续 Parry 滞空躲过筹码攻击，另一种则是在筹码掉落下来之前先往斜上方跳跃躲过筹码的攻击，然后在空中使用冲刺技能返回台阶上，这个动作要求的操作难度较高，玩家可以多试几次，或是选择最适合自己的方式来躲避攻击。



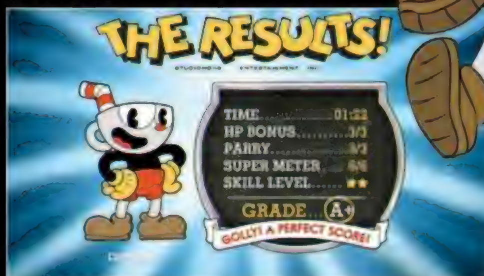




# 评级系统

本作在每场战斗后都会对玩家在该场战斗中的表现进行评级，在普通难度下评级最高为 A+，只有在专家难度下完美过关评级才能到达 S。除了难度之外，战斗中影响评级的因素共有 6 种，分别为战斗花费时间、血量奖励、Parry 次数、特殊能力发动次数以及金币收集数。前五个是影响 BOSS 关卡评级的因素，跑酷关卡没有要求特殊能力发动的次数，取而代之的是金币收集数。一般情况下，在一场 BOSS 战斗中只要在规定时间内（一般为 2 分钟左右）达成无伤、Parry 至少 3 次（Parry 一些无法对你造成伤害的物体不算）、发动 6 次特殊能力（释放一个超级能力算 5 次）即可达成该难度下所能拿到的最高评级。

跑酷关卡没有特殊能力的要求，但会要求玩家收集齐关卡内的全部金币，但金币数是可以通过反复挑战累积的，也就是说如果玩家第一次通关因为没有拿到全部金币而无法取得高评级，再次挑战时收集到了剩下的金币，且其他条件全部满足的后也一样能够获得该难度下的最高评级。






# 成就一览

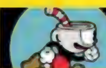
| 成就名称 | 点数 | 解锁方法 |
| --- | --- | --- |
| Taking Names | 10 | 击败一个 BOSS |
| A Walk in the Park | 30 | 击败第一章的所有 BOSS |
| A Day at the Fair | 40 | 击败第二章的所有 BOSS |
| A Trip Downtown | 50 | 击败第三章的所有 BOSS |
| Casino Night | 60 | 完成赌场关卡 |
| Put On a Show | 50 | 拿到一个 S 评级 |
| Sheriff | 50 | 在第一章的所有 BOSS 关卡中拿到 A- 级或以上的评级 |
| Boss | 50 | 在第二章的所有 BOSS 关卡中拿到 A- 级或以上的评级 |
| Mayor | 50 | 在第三章的所有 BOSS 关卡中拿到 A- 级或以上的评级 |
| King | 50 | 在第四章的所有 BOSS 关卡中拿到 A- 级或以上的评级 |
| Magician Lord | 30 | 拿到所有的超级能力 |
| Butter-and-Egg Man | 40 | 买光商店里的所有东西 |
| Coffers Full | 60 | 收集齐全部关卡中的金币 |
| Parry Persistance | 10 | 完成 20 次 Parry |
| Parry Performance | 25 | 完成 100 次 Parry |
| Beat The Devil At His Own Game | 100 | 在专家级难度下完成所有关卡 |
| Perfect Run | 30 | 无伤通过一个关卡 |
| Porcelain Power | 20 | 使用超级能力终结一个 BOSS |
| Ceramic Strike | 15 | 使用武器的特殊能力终结一个 BOSS |
| Bouncing Ball | 40 | 在落地之前连续使用 5 次 Parry |
| Souls Saved | 100 | 在普通难度下完成所有关卡 |
| Swing You Sinner | 70 | 击败恶魔 BOSS |
| High Roller | 0 | 收集齐全部金币 |
| Pacifist | 0 | 不杀一人通过所有跑酷关卡 |
| Rolling Sixes | 0 | 无伤击败骰子 BOSS |
| Cutting Corners | 10 | 找到一条捷径 |
| Selling Out | 10 | 将灵魂献给恶魔 |



## 成就综述

本作的成就设置相当合理，并且大部分都是和游戏本身的游戏机制绑定在一起的，没有故意让玩家通过重复作业来获取某些东西。如果玩家在推进的过程中稍微细致一些的话，在一周目的情况下拿到大部分成就也不是一件难事，至于通关后和专家级难度有关的成就，就需要玩家耐心和强大的 BOSS 们慢慢"磨"了，我们也会在下期次世代专辑中为大家奉上专家级难度下 BOSS 的战斗指南，希望能够为玩家带来一些帮助。





## 重难点成就指南

### Cutting Corners

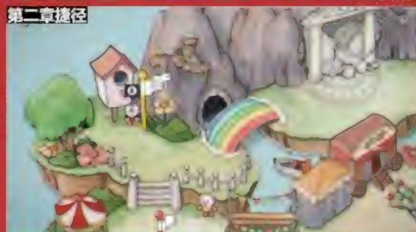
本作的前三章里每章都存在一条捷径，它能够让你在初次探图的时候绕过一些障碍和 BOSS，到达另一片暂时被封锁的区域，同时也能让你在跑图的过程中节省时间。下面就为大家奉上本作所有捷径的位置。

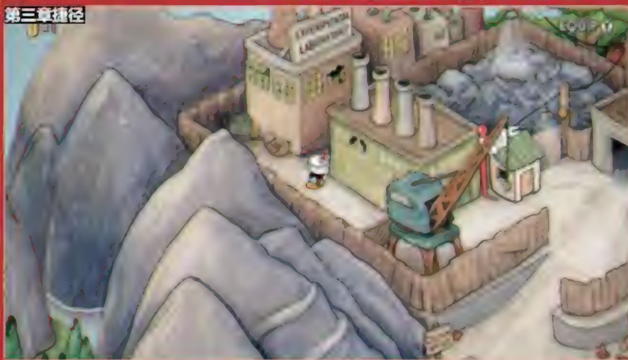
第一章的捷径位于 Ruse of An Ooze 关卡的右后方，进去后一直沿着河边走到在最深处，即可随着道路来到河对岸。

第二章的捷径位于 Aviary Action 关卡后方，从后面一直向右走穿过整条山脉即可来到 Fiery Frolic 关卡旁边。

第三章的捷径位于 Junkyard Jive 关卡附近，从 Junkyard Jive 关卡往左走，来到吊车的后方，然后往右进入一条小巷子，一直往右走即可到达 Dramatic Fanatic 关卡前。


第一章捷径


第二章捷径


第三章捷径

### High Roller

除去前三章共计 6 个跑酷关卡里的 30 枚金币，剩下的 10 枚金币就需要玩家自己在地图中寻找了，这些金币隐藏的位置及获取方法详见下表。

| 章节 | 数量 | 位置及获得方法 |
| --- | --- | --- |
| 第一章 | 1 | 教学关卡中 |
| | 3 | 和商店左边的苹果人对话，他会给你三枚金币 |
| | 1 | 在完成 Floral Fury 关卡后，到左边的一个小人身旁的树丛里拿到 |
| 第二章 | 1 | 从 Fiery Frolic 关卡右后方进去，向左绕过整条山脉来到一个粉面小女孩的面前和她对话获得 |
| | 1 | 在 Fiery Frolic 关卡下方找到一个正在耍杂技的小丑，当你完成在战斗中连续 Parry4 次后和他对话即可获得金币 |
| | 1 | 在第二章通往第三章的桥梁左下方的蓝色小车前，可以找打一枚金币 |
| 第三章 | 1 | 在商店后方的一栋小卖部的后面 |
| 第四章 | 1 | 在赌场入口处的左侧骰子后面 |

### Selling Out

在和最终 BOSS 恶魔进行战斗前，和他对话时选择 YES 选项即可触发一个结局，同时解锁此成就。

TIPS 在飞行关卡玩家按住Y键变小后可使速度加快，但射出的子弹威力也会变得非常低。




《火焰之纹章无双》终于发售了！作为一款合作无双类型的作品，本作综合了“《无双》系列”的割草爽快感和“《火焰之纹章》系列”的策略要素这两大特色，剧情全程语音也是相当良心，无论是对于“《无双》系列”还是“《火焰之纹章》系列”的爱好者来说都是值得一玩的作品。本期我们也为大家带来了本作的系统解说，以及故事模式和历史模式的完全攻略，希望能为大家的攻略过程提供帮助。

对应游戏版本：1.1

| 火焰之纹章无双 | | 3DS / NS Koei Tecmo |
|---|---|---|
| ファイアーエムブレム无双 | | 动作 / 中文版 |
| 2017年9月28日 | 本地1～2人 | N3DS专用 |
| 售价为：NS版8424日元、3DS版7346日元 | | |

文 水无月 美编 雷普利

# 操作篇

## 基本操作

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| A | 确定/无双奥义 |
| B | 取消/回避 |
| X | 强攻击 |
| Y | 弱攻击 |
| 方向键→ | 切换迷你地图显示 |
| 方向键← | 指南显示 |
| 方向键↑ | 更换操作角色（顺） |
| 方向键↓ | 更换操作角色（逆） |
| L | 锁定 |
| R | 觉醒 |
| ZL | 防御 |
| ZR+A | 使用杖或回复药 |
| ZR+B | 组队/取消组队 |
| ZR+Y | （组队状态下）后卫队员发动支援攻击 |
| ZR+X | （组队状态下）前卫和后卫队员切换 |
| 左摇杆 | 移动镜头 |
| 右摇杆 | 移动 |
| + | 打开地图菜单 |
| 按下右摇杆 | 挑衅 |
| 按下左摇杆 | 进入双人游戏模式 |

## 界面介绍

注：本篇攻略以NS版为基准，其中涉及的人名及系统相关名词均以简体中文版为主




1 当前操作角色
2 觉醒槽
3 体力槽
4 无双槽
5 同小队后卫角色
6 支援攻击槽
7 支援防御槽
8 其他可操作角色
9 敌方兵长锁定指示
10 当前任务
11 小地图
12 玩家操作角色杀敌数
13 获得金钱
14 战况讯息

# 主菜单篇

在游戏画面主菜单下，玩家有如下选项可选



## ■故事模式

游戏的主要游玩模式之一，以原创主人公史昂和莉安的视点，与来自历代“《火焰之纹章》系列”的英雄们一起展开一场惊心动魄的冒险。

## ■历史模式

游戏的主要游玩模式之一，在符合原作风格的地图与故事背景下，操作“《火焰之纹章》系列”的英雄们展开战斗。

## ■整备

调整各角色的道具和装备，选择某一角色后可以更换其装备的武器、道具、技能和服装、也提供了自动装备的功能。在游戏攻略过程中也可以随时进入此菜单界面。

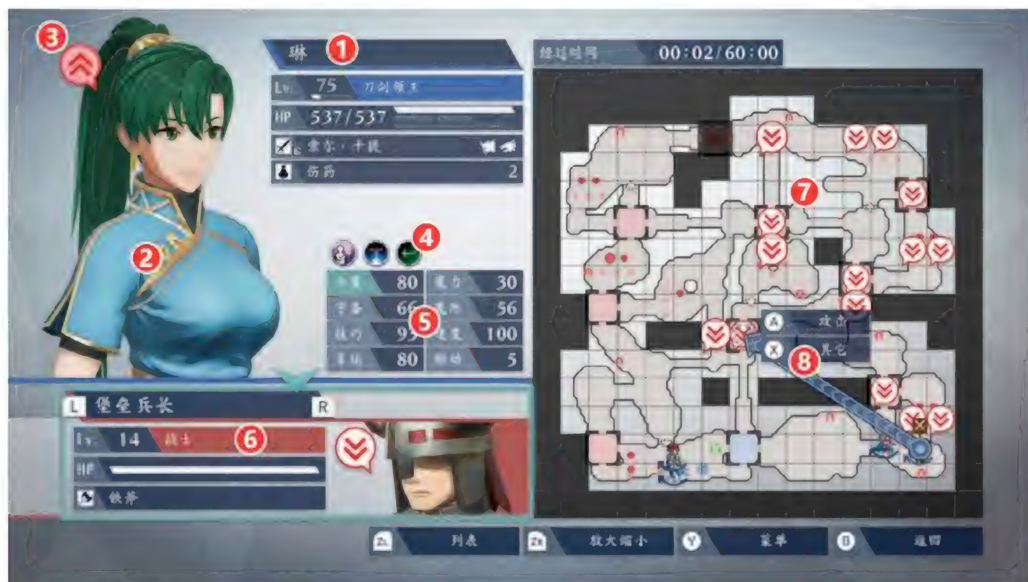
## ■商店

可以对各位角色的能力以及武器装备进行强化，有纹章屋、炼制屋、神殿、训练场四种设施，具体功能我们会在下文的商店部分进行详细说明。

## ■EXTRA

这一项里有可以查看游戏中的角色资料，鉴赏CG动画和音乐，进行系统设定等。

# 战斗篇




## 地图界面解说

1 角色信息（等级、职业、HP、武器道具等）
2 角色头像
3 指示对象与目标的三角互克关系
4 当前装备技能
5 角色数值
6 当前目标讯息
7 战场地图
8 对指示对象的命令

## 出击准备与指示委任

无论是故事模式还是历史模式，在关卡出击前都要在地图界面上选择出击的英雄和战斗方针，玩家可以根据敌方的兵种来有针对性地选择出战的英雄及装备的武器、伤药或回复杖、技能。根据关卡不同，我方可出战的英雄从1至8名不等，且其中一部分为玩家可控制的英雄（最大为4人），另一部分为AI控制的英雄。地图界面上表示我方成员的方格中的蓝色方格为手动操控的英雄，而绿色方格为AI控制的英雄，在对应的方格上按X键可以选择和其他出战英雄更换位置或是替换成后备队伍中的英雄，不过根据关卡的不同，一部分英雄有可能会被限制无法出战。另外利用“委托”功能可以设定出战角色的AI倾向以及是否自动使用回复。

另外在战斗过程中按+键也可以打开地图菜单界面，不过可以选择的选项和出击准备时有所不同，在战斗中的地图界面中可以查看信息履历和中断记录。但无法更换武器、队员或是进入商店界面。

对于当前操控的英雄以外的出战英雄，玩家可以在地图界面上对其进行指示，选择该英雄后再选择本方英雄为目标的话可以选择护卫或是二人组队，选择敌方作为目标的话则是对其进行攻击。如果我方英雄和正好克制其的敌人发生战斗，画面上也会提示玩家，玩家需要尽快将之转移。这一系统如果玩过“《战国无双编年史》系列”的玩家应该会很熟悉。

### ■伤药与回复杖的装备

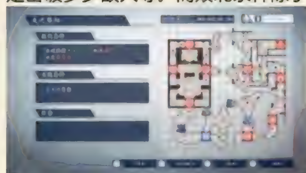
在挑战较高难度的关卡时，除了武器之外，一定要记得给出战的角色装备上伤药或者回复杖，伤药是给自己补血，而回复杖是给同伴补血，战斗中按ZR+A键使用，两者都有使用次数限制。由于本作不少关卡我方的指挥官或者大本营都非常容易被击破导致失败，因此配置一个能够使用回复杖的角色保护后方安全是非常必要的。所有的角色都可以装备伤药，但回复杖类道具只有莉兹、樱、艾丽泽、莉安、史昂、神威、缇亚莫（转职后）、火乃香（转职后）、希达（转职后）可以装备。



TIPS：如何将游戏语言修改为中文？如果你的NS系统语言是日语，那么进入游戏时建立游戏存档之后，退回主界面菜单就能在系统设定里选择游戏语言了；如果NS系统语言是非日语，那么在第一次进入游戏时会直接选择语言设定（简体、繁体、日语），建立游戏存档后依然可以在游戏设定中修改语言。

## 胜利与败北

和传统“《无双》系列”一样，关卡的胜利条件无外乎击破敌方主将、到达特定地点、占领全部堡垒或是击破多少敌人等。而败北条件除了玩家操控的英雄全部被打倒或是特定英雄被打倒之外，还要注意我方NPC指挥官和大本营陷落也是玩家最常见的失败情况。和传统“《无双》系列”不同的是，玩家在前线愉快地割草之余，必须时刻留意我方指挥官或是大本营（尤其是历史模式关卡中），一旦被敌人围攻非常容易失败。因此当大本营的堡垒兵长或是指挥官血量不足时要尽快为其回复。



## 弱攻击与强攻击

本作的角色连技系统延续了传统“《无双》系列”的C技体系，即Y键为弱攻击，X键为强攻击，弱攻击的连技以强攻击终结的话可以发动不同的C技（如YYYYYX发动各个角色的C6技），不过每个角色一开始并没有掌握全部的连击种类，需要在纹章商店中使用素材强化攻击类纹章才能学会更多种类的连击，另外一部分连击强化纹章要在转职后才能习得。另外飞马骑士和飞龙骑士这样的飞行兵种还可以将敌人打至空中并发动空中连击。



## 昏迷槽与必杀一击

一部分招式命中敌人后，敌人头上会有概率出现一个白色的弧形“昏迷槽”，昏迷槽会持续一段时间，在持续期间继续攻击的话可以削减昏迷槽，将之削减为0后敌人会有一个大硬直，此时攻击的话会对其发动威力巨大的“必杀一击”。如果敌人头上的昏迷槽消失，再次将昏迷槽打出的话昏迷槽会维持消失之前的状态，所以不用担心一次连击不能将昏迷槽削空的话无法发动必杀一击，只有发动过必杀一击后昏迷槽才会恢复原样。另外若我方武器处于三角互克有利状态时，敌方头上出现的昏迷槽是黄色的，这种状况下不仅昏迷槽削减速度更快，且必杀一击也会强化为大范围乱舞招式。另外不同敌人的昏迷槽耐性和持续时间是不一样的，普通兵长级别的敌人比较容易削减昏迷槽，但对手是“《火纹》系列”英雄级别的敌人时其昏迷槽的耐性就会高很多，要注意。在纹章商店中使用素材强化攻击类纹章时可以选择强化削减昏迷槽相关的纹章。



## 三角互克与特效武器

三角互克与特效武器也是“《火焰之纹章》系列”的特色系统，三角互克即不同种类武器之间的相生相克效果，本作武器种类有剑、枪、斧、弓、魔道书、龙石六大类，其中剑、枪、斧之间有剑克斧、斧克枪、枪克剑的相克效果，三角互克不仅能提升伤害，还能大幅度强化昏迷槽的削减能力以及必杀一击的效果，需要充分利用。若我方持有对敌方有利的武器，则游戏画面中敌方头上会出现白色的【】标志，反之则是红色的【】标志作为提示，非常直观。另外除了三角互克之外，还存在着“魔道士对于低魔防的重甲骑士有利”这类不能触发黄色昏迷槽，但同样在攻防数值和节奏上能体现出来的相克效果，在游戏画面中敌人头上分别以【】【】来体现有利不利。

一部分武器对特定兵种的敌人有特效，使用其攻击该敌方兵种能够造成巨大伤害，主要的武器特效有如下种类：破甲（对重甲骑士类敌人特效）、斩马（对骑兵系敌人特效）、对飞行（对飞马骑士和飞龙骑士特效，所有的弓系武器都有这个特效）、屠龙（对飞龙骑士和龙族特效）、对魔物（对异形魔物类敌人特效）。当我方持有对敌方特效武器是敌方头上会出现白色的感叹号标志，反之则是红色的感叹号标志。武器特效作为武器属性之一是可以炼制到其他武器上的，由于本作高难度关卡下敌方BOSS血量非常高，因此充分使用武器特效也是顺利过关的诀窍之一。

## 无双奥义与觉醒

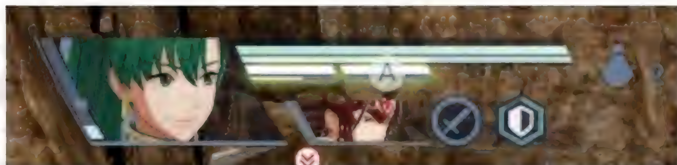
和传统“《无双》系列”一样，在当前操作英雄至少1条无双槽蓄满的情况下，按A键可以发动无双奥义，战斗中获得黄色回复药可以恢复无双槽。每个英雄可以通过纹章商店强化攻击纹章使角色的无双槽最大达到3条。初次以外，每个角色还有“觉醒无双奥义”和“双人无双奥义”这两种强化无双奥义，具体介绍请看下文。

在角色头像左侧的觉醒槽积蓄到一定程度闪亮时，按R键即可进入觉醒状态。此时角色身上是闪烁蓝光，觉醒槽会慢慢减少，归0时觉醒状态结束，战斗中获得蓝色回复药可以恢复觉醒槽。在觉醒状态下，玩家操作的英雄对场上所有敌人都会处于三角互克有利的状态，且击破一定数量的敌人后会回复一定的觉醒槽，还能发动获得经验值增加、获得金钱增加、掉落数量增加等“觉醒击破报酬”效果，在觉醒状态下击破130个敌人时报酬种类会变成最大化。同时觉醒状态结束时，角色还会以一招强大无比的“觉醒无双奥义”作为终结技。



## 双人组队

在《火焰之纹章 觉醒》和《火焰之纹章 if》中出现的双人组队系统在本作中也有登场，玩家操作的英雄在战场上靠近其他我方英雄（并不一定需要玩家可控英雄，绿色的AI英雄也可以）按ZR+B键可与其组成二人小队，同时在角色头像旁边会出现支援攻击槽与支援防御槽，通过攻击敌人可以积蓄这两个特殊功能槽。组队状况下不仅后卫队员对前卫队员的攻防能力可以提供加成，在双方觉醒槽都满的情况下还可以各自消耗一条无双槽发动威力巨大的双人无双奥义。双人组队下有如下特殊行动：按ZR+X可以切换前后卫的英雄（仅限后卫英雄是蓝色的玩家可控英雄时）；在支援攻击槽蓄满时，按ZR+Y键可以让后排队员发动支援攻击，支援攻击是必定可以打出昏迷槽的，因此即使前卫队员武器对当前敌人并不处于有利状态而后卫队员武器对敌人有利时，可以用这种方式让前卫队员也能较易削减敌人的昏迷槽并打出必杀一击。另外当支援防御槽蓄满时，后卫会自动帮前卫防御一次敌人的攻击，在面对强敌时是相当有用的。利用双人组队系统还可以让飞行兵种带着步兵飞越沟壑地形得以快速赶路。



## 战场要素解说

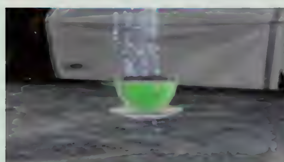
在战场中会出现各种影响战斗的设施与要素，下面为大家一一介绍：

### ■堡垒

各个地图上都有若干作为战场据点的堡垒，而战斗则围绕着堡垒的攻防来进行，只需要打倒防守堡垒的堡垒兵长就可以夺取堡垒，在堡垒中的我方部队可以缓缓回复体力。一部分堡垒在占领后会出现绿色的龙脉点，在龙脉点上按 Y 键可以启动龙脉，此时战场上的一些地形会发生改变，便于我方进军。另外一部分堡垒中有弓弩炮等设施，占领后可以帮助我方攻击敌人。我方的大本营是最重要的堡垒，一旦陷落就会导致任务失败，一定要严密防守。在历史模式部分关卡中会有名为“恶棍”的敌人出现，这类敌人一旦进入我方堡垒便会开始破坏工作，一定时间内未将其击败的话堡垒便会被敌人占领，要注意。另外各关中如果将敌方大本营之外的全部堡垒都占领的话可以使我方全军能力提升。



### ■掉落物



战斗中击破敌人兵长或是打碎罐子等物品时会掉落各种物品，包括药品、武器、素材等。药品大致分三种：绿色的 HP 回复药、蓝色的觉醒槽回复药、黄色的无双槽回复药。而武器和素材则和打倒的敌人兵种有关，且有品质之分，武器上有提升掉落武器或素材品质相关的附加能力的话，掉落的武器和素材品质有几率会更好。另外要注意：一部分强力武器必须在游戏中第一次作为固定奖励获得无附加能力的白板装备之后，才能在战场上随机掉落其他附加各种能力的该类武器，如 B 级的银系武器和 A 级的勇者系武器。银系武器在故事模式通关后会固定奖励一套，历史模式部分 Lv30 关卡也会奖励，而勇者系武器则需要在历史模式中的部分 Lv50 关卡作为 S 级奖励获得。

### ■宝箱与钥匙

故事模式中各关都有宝箱，要打开宝箱需要获得钥匙。钥匙一般在某些敌人身上，将之打倒后可以获得。有时候钥匙会在增援出现的盗贼敌人身上，我方需要在盗贼敌人离开战场之前将之消灭夺取钥匙，宝箱中一般都是比较好的物品，甚至有大师证这样的重要宝物，一定不要错过了。

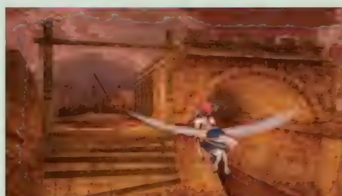


### ■各种机关



在故事模式中玩家会遭遇诸如紧锁的门、黑暗墙壁、迷雾等机关，一般来讲都是需要击败如门卫等特定敌人或是破坏特定物品才能解除的，尤其要注意迷雾，玩家无法对迷雾中的我方部队进行指示，同时也无法以迷雾中的敌人作为目标，因此这类机关需要第一时间解除。

### ■沟壑地形

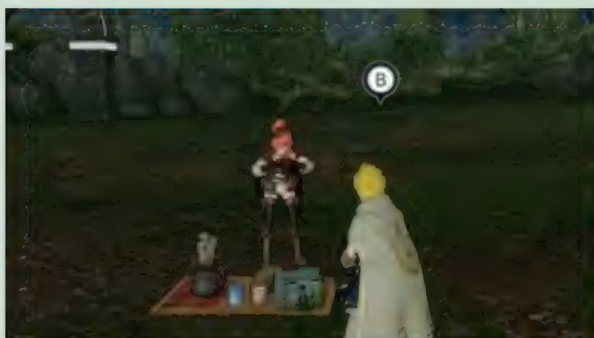


部分地图存在沟壑地形，地图上以【 】标志表示，只有飞行兵种才能通过这类地形（按 B 键）。

### ■斗气

一部分关卡中敌方 BOSS 浑身会有斗气缠绕，此时 BOSS 的攻防能力奇高往往还伴随霸体，因此看到这类敌人先不要硬拼，因为大多数斗气 BOSS 都有使其削弱的办法，玩家可以仔细寻找。

### ■安娜的记忆



在故事模式以及部分历史模式的关卡中达成一定条件后，地图某处就会出现安娜开设的限定商店，此时我方角色移动到其位置按 B 后可以获得一块“安娜的记忆”，即为可拼成游戏资料馆中可以查看的 5 张插图的拼图之一，要注意安娜在出现一段时间后就会离开，不要错过了。

“安娜的记忆”拼图全部总共 100 块，而游戏中存在“安娜的记忆”的关卡均为每关两块，各关卡第一块“安娜的记忆”只要击破 1000 人就可使安娜出现。而第二块“安娜的记忆”拼图则需要在拿到第一块“安娜的记忆”情况下，再次进入该关，不过故事模式中的关卡还多了一周目通关及选择困难以上难度的限制，各关安娜第二次出现所需的条件各不相同，下文攻略会为大家介绍相关条件。

当完成了其中一幅插画拼图后，在历史模式对应该插画主题的地图中会追加安娜相关的奖励关，完成任一奖励关后安娜成为可使用角色。



# 商店篇

在菜单界面进入商店选项后，玩家可以看到四种设施，分别是纹章屋、炼制屋、神殿、训练所，下面就为大家分别介绍一下这四种设施的功能。

## 纹章屋

消耗从战斗中获得的各种素材，强化各位英雄能力的地方。每位英雄的能力都分成三大类 :攻击纹章、防御纹章、特殊纹章。前两者顾名思义，分别是强化角色进攻方面(连击段数和 C 技种类、无双、觉醒、昏迷槽相关的内容)和防御方面(使用伤药的效果和次数、对各类武器的防御力)的能力，而特殊纹章包括能够使角色在 Lv15 后转职的跃进纹章、能够使角色装备更高级武器的熟练纹章(一部分拥有专用武器的角色还有可以强化专用武器的达人纹章)，增加可装备特技数量的特技纹章。



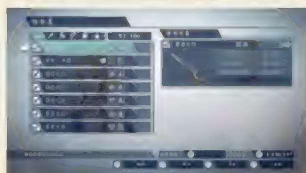
## ■角色技能

本作中每位角色都有一个其个人对应的技能，同样需要在特殊纹章一栏中强化出来，不过持有技能者本人习得该技能只需要银品质素材，而其他人要习得该技能则只有在获得了这个角色对应其个人的特有金品质素材后才能解锁(获取方式是达成 A 级牵绊等级或在战场上将其打倒随机掉落)，解锁后其他角色也可以强化并获得该技能，强化出来之后可以在整备界面中为角色装上。

| 技能名 | 效果 | 对应角色 |
|---|---|---|
| 很有效的药 | 使用伤药、混合药、特效药时可以对周围回复 | 史昂 |
| 侍奉的喜悦 | 使用回复杖回复我方时自身也能受到回复 | 莉安 |
| 月光 | 攻击能够让敌方防御和魔防下降，效果根据幸运而上升 | 库洛姆 |
| 大盾 | 受到剑、枪、斧的伤害降低，效果根据幸运而上升 | 弗雷德里克 |
| 圣盾 | 受到弓、魔道书、龙石的伤害降低，效果根据幸运而上升 | 马克斯 |
| 太阳 | 打倒强敌之后恢复自身HP，效果根据幸运而上升 | 缇亚莫 |
| 龙盾 | 当自己处于两人组队的后卫时，前卫的同伴受到敌人的伤害减轻 | 神威 |
| 方阵 | 当自己处于两人组队的后卫时，前卫的同伴对敌人造成的伤害增加 | 鲁弗莱 |
| 觉醒 | 觉醒状态中的攻击和觉醒奥义伤害增加 | 露琪娜 |
| 流星 | 弱攻击和强攻击的速度上升 | 龙马 |
| 睥睨之人 | 对步行敌人伤害增加 | 卡米拉 |
| 精英 | 获得经验值增加 | 马尔斯 |
| 金刚的一击 | 攻击中受到敌人攻击时也不会被打断行动 | 姬琪 |
| 穿透 | 移动中受到敌人攻击时也不会产生硬直 | 琳 |
| 一攫千金 | 获得的金钱增加，效果根据幸运而上升 | 安娜 |
| HP+ | 对应能力提升 | 樱 |
| 力量+ | 对应能力提升 | 莉兹 |
| 防御+ | 对应能力提升 | 火乃香 |
| 技巧+ | 对应能力提升 | 拓海 |
| 魔力+ | 对应能力提升 | 里昂 |
| 魔防+ | 对应能力提升 | 艾丽泽 |
| 速度+ | 对应能力提升 | 希达 |
| 幸运+ | 对应能力提升 | 赛莉卡 |

## 炼制屋

进行武器炼制的场所，本作中在战场上获得的武器有着各种附加能力，只要某把武器有空白槽，就可以把其他武器上的附加能力炼制到这把武器上。不过一次只能炼制一个能力且炼制后，炼制素材会消失。后期会捡到一些附加能力被封印的武器，这个能力上会有一个数字(2000 或 5000)，需要用这把武器击破 2000 个或者 5000 个敌人才能解除这个能力的封印，当然这类能力的效果一般也比较好。未解除封印的能力不能炼制到其他武器上。另外可以直接消耗一定数量的金钱来鉴定这个能力是什么(并不是解除封印，只是让玩家提前知道这个能力是什么效果而已，即使花钱鉴定了依然需要击破足够数量的敌人来解封)。同时炼制屋还可以删除武器上的能力变成空白槽，或是将多余的武器卖掉换钱。

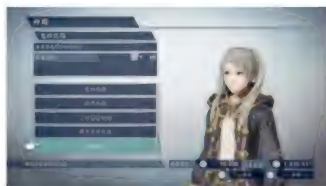


## ■角色的专用武器

一部分角色是拥有各自的专用武器的(如琳的索尔·卡提、龙马的雷神刀、神威的夜刀神等)，专用武器固定六个空白槽，其余角色不能装备。同时在该角色转职后，特殊纹章栏中会追加需要消耗特定素材(XXXX 的术书，在历史模式各地图的时空扭曲关卡中获得)才能强化的“达人纹章”(需要将熟练纹章强化到最高)，强化达人纹章后其专用武器会增加一个需要击破 10000 人才能解除封印的“真实之力”，解封后武器攻击力强化到最高的 240，即为每个角色的最强武器，不过诸如缇亚莫等角色是没有专用武器的，不过五星品质的 A 级武器攻击力同样有 240，并不弱于其他人的专用武器。

## 神殿

在神殿中可以消耗手上的素材，让我方在下一场战斗中受到各种祝福效果，诸如提升武器素材的掉落数量和品质、获取的金钱、经验数量、强化无双和三角互克等。随着收集到的“安娜的记忆”数量的增加，神殿的等级也会提升，等级越高提供的祝福效果也越强，不过所需的素材品质也会越高级。当收集到 50 个安娜的记忆时神殿等级提升至最大。另外在经典模式下神殿等级最大时还会追加能够让因负伤而无法出战的角色再度复活的祝福。



## 训练所

消耗金钱让我方角色等级提升，而花钱提升等级的上限是我方队伍中等级最高的角色，可谓简单粗暴，因此在金钱足够的情况下，先优先升级一个角色到高级别，其他人再花钱升上来是最快的升级方式(不过等级越高所需的金钱也会非常可怕)。



# 角色篇

## 角色的加入



包括完成奖励关卡后加入的安娜在内，本作总共有23名角色，其加入方法如下：

| 角色名 | 使用武器 | 加入条件 |
|---|---|---|
| 史昂 | 剑 | 选为故事主人公或故事模式第5章过关 |
| 莉安 | 剑 | 选为故事主人公或故事模式第5章过关 |
| 库洛姆 | 剑 | 故事模式第2章过关 |
| 莉兹 | 斧 | 故事模式第2章过关 |
| 弗雷德里克 | 斧 | 故事模式第2章过关 |
| 露琪娜 | 剑 | 故事模式第2章过关 |
| 缇亚莫 | 枪 | 故事模式第5章过关 |
| 鲁弗莱（男） | 魔道书 | 故事模式第5章过关 |
| 火乃香 | 枪 | 故事模式第6章过关 |
| 樱 | 弓 | 故事模式第6章过关 |
| 拓海 | 弓 | 故事模式第7章过关 |
| 艾丽泽 | 魔道书 | 故事模式第9章过关 |
| 卡米拉 | 斧 | 故事模式第9章过关 |
| 里昂 | 魔道书 | 故事模式第10章过关 |
| 神威(女) | 剑 | 故事模式第13章过关 |
| 龙马 | 剑 | 故事模式第13章过关 |
| 马克斯 | 剑 | 故事模式第13章过关 |
| 马尔斯 | 剑 | 故事模式第14章过关 |
| 希达 | 枪 | 故事模式第14章过关 |
| 姬琪 | 龙石 | 故事模式第14章过关 |
| 鲁弗莱（女） | 魔道书 | 历史模式地图1“是命运还是牵绊”通关 |
| 神威（男） | 剑 | 历史模式地图2“亲手开拓的未来”通关 |
| 琳 | 剑 | 历史模式地图4“基亚兰的侯爵小姐”通关 |
| 赛莉卡 | 剑 | 历史模式地图5“重逢与未来”通关 |
| 安娜 | 弓 | 完成历史模式中任一奖励关卡后加入 |

**注：鲁弗莱（女）和神威（男）不是独立角色，加入后在鲁弗莱（男）和神威（女）的服装更换中进行选择。**



## 牵绊系统

作为现在“《火焰之纹章》系列”传统要素的“支援系统”在本作中以“牵绊系统”的形式出现，游戏中登场的诸位“《火纹》系列”的英雄随着一同战斗次数的增多，相互间的关系也会逐渐深入，即为角色之间的“牵绊”，当两名角色间的牵绊达到一定程度时其牵绊等级会升级，发生“牵绊对话”并获得对应其个人的特有素材。本作的牵绊有C、B、A、A+四个级别，不过A+级别只有特定角色组合才能达成。达成A+级别的角色之间会有一段较长的对话剧情，看看来自不同作品之间的角色的剧情互动也是挺有意思的。



### ■提升牵绊的方式

提升角色间牵绊的方式主要有：一同出战、在二人组队状态下击破敌将、为受伤的同伴提供回复、完成关卡中的一部分任务。其中在二人组队状态下进行战斗并击破敌将是最快提升牵绊的方式。

## 角色个人特有素材相关

每个角色都有其个人相关的特有素材（如库洛姆的皮带、缇亚莫的恋爱书之类），且还不止一种。在牵绊等级提升时可以固定获得1个，分别是C级获得银品质素材，B级获得金品质素材，A级和A+级都能获得特殊金品质素材（XXX的极意）。除了牵绊等级提升之外，另外一个获取角色个人特有素材的方式就是在该角色作为敌人出现的关卡中将其击破了，在历史模式中所有角色都有可能作为敌人出现。

## 转职

每名角色达到15级之后，可以在纹章店中选择特殊纹章中的“跃进纹章”来达成转职，转职后除了服装会改变外，能力还能得到大幅提升，同时可强化的纹章种类也会得到增加。转职会消耗一个“大师证”，整个游戏中故事模式和历史模式中可获得的大师证总数量刚好足够全部角色转职，因此不用担心有哪位角色无法转职的情况发生。



# 故事模式

在开始游戏之前，系统会让玩家选择难度，有简单、普通、困难可选。之后是选择游戏模式，有轻松模式或是经典模式可选，选择经典模式的话，我方角色在战斗中若负伤败退则后面的关卡将无法继续出战，对于非以挑战自我为目标的玩家来说建议选择轻松模式。之后会让玩家在姐弟中选择一位作为主人公，未被选择的那位会在故事模式第5章后成为可操控角色。另外，故事模式每个章节只要第一次打过就会变成自由模式，再次挑战此关我方将不受固定出击限制（一部分失败条件也会改变）。在一周目通关后难度会追加"超难"，同时已经获得第一块"安娜的记忆"拼图的关卡会追加第二块拼图，入手条件各有不同，需要选择困难以上难度才会出现。

## 断章 编织的命运

### ■攻略

这是简单的教学关卡，一开始只能使用主人公和马尔斯，头像为暗色的角色尚无法切换。之后会有教玩家切换角色和基本攻击动作的教学，只需要消灭一部分敌人继续前进，库洛姆和神威就会变为可操作角色，靠近地图中央部分会发生剧情，断章结束。

## 序章 和平破碎

| 胜利条件 | 消灭防守脱出地点的魔物 |
|---|---|
| 失败条件 | 莉安、史昂和达利欧斯任一人负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | 无 |
| 大师证 | 无 |

### ■攻略

本关仍然是一本道的教学关性质，一面击破拦路的敌人一面前进。途中会有无双奥义、升级、触发昏迷槽、锁定、必杀一击等教学，最后击破把守脱出地点的魔物后关卡结束。

## 第1章 背井离乡

| 胜利条件 | 从市街地脱出 |
|---|---|
| 失败条件 | 莉安、史昂和达利欧斯中任一人负伤 |
| 固定出击 | 主人公、马尔斯（假面露琪娜） |
| 安娜的回忆 | 无 |
| 大师证 | 无 |

### ■主要任务

1 到达市场时击破门卫
2 击破门卫后继续击破广场的魔物
3 击破广场魔物后继续击破防守脱出点的魔物

### ■副任务

1 击破魔物并救出右上角的村人（报酬：无双回复药）

### ■攻略

本关还是一本道式的进军，全军向脱出地点进发。途中会有迷你地图、门卫相关的教学，在广场处击破魔物之后发生剧情，自称为马尔斯的假面剑士出场，不过之后很快就会离开，不必介意。向西前进继续一路打倒魔物之后来到脱出地点。

## 第2章 邂逅

| 胜利条件 | 击破弗雷德里克 |
|---|---|
| 失败条件 | 库洛姆、莉兹、莉安、史昂和达利欧斯中任一人负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②5分钟内接近弗雷德里克（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

### ■主要任务

1 击破周围3名剑客
2 击破4名士兵
3 击破敌方增援（2名战士2名士兵）
4 击破弗雷德里克

### ■副任务

1 击破剑客（任务3击破2名敌人后中央堡垒又会出现3名剑客增援，报酬：莉兹牵绊上升）

### ■攻略

一开始所处场景周围的门是不开的，优先击破周围出现的剑士，击破后西平原堡垒南门打开，可以继续前进。随后会出现手持长枪的士兵部队，这里会有三角互克的相关教学，可以切换成使用斧系武器的莉兹来将之全部击破。之后西平原城堡和西南平原城堡开门，同时发生剧情，剑士伍德加入我方，同时失败条件也追加了伍德负伤这一条。将增援的敌人全部击破后南平原城堡东门开门，可以去找BOSS 弗雷德里克了，击破弗雷德里克后过关。2 周目收集安娜的回忆②时，要注意初期的几波敌军一定要尽快击破，可以等角色等级较高并得到强力武器之后再来挑战。

## 第3章 幽谷寺院

| 胜利条件 | 夺回寺院 |
|---|---|
| 失败条件 | 鲁弗莱（男）、库洛姆、缇亚莫中任一人负伤 |
| 固定出击 | 主人公、库洛姆 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②鲁弗莱和缇亚莫的体力未低于50%的情况下成功救出僧侣（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

### ■主要任务

1 占领寺院内全部堡垒
2 击破法乌达

### ■副任务

1 击破士兵并救出僧侣（占领1个堡垒或玩家角色接近上方僧侣就会触发，报酬：无双回复秘药）
2 击破袭击寺院的敌方军团（出现在寺院上方、右侧、下方，总共8名敌人，报酬：莉兹牵绊上升）
3 占领全部敌方堡垒

### ■攻略

首先突入寺院之中制压全部4个堡垒，可以利用三角互克迅速击破堡垒兵长，之后就能占领堡垒，在我方占领的堡垒中不仅能够阻止敌方援军出现，还能徐徐回复体力，占领堡垒后由法乌达率领的敌方援军会出现在地图右下。同时会有大量敌方部队向我方主动攻击，记得保护好几名重要同伴。击破法乌达后过关。2周目收集安娜的回忆②时，一开始不要和寺院门口的敌人恋战，全速前往鲁弗莱和缇亚莫所在的堡垒，占领堡垒救出二人后再前往上方营救僧侣。

## 第4章 沙漠英雄王

| 胜利条件 | 破坏咒术石柱并到达马尔斯所在位置 |
|---|---|
| 失败条件 | 鲁弗莱（男）、库洛姆、缇亚莫中任一人负伤 |
| 固定出击 | 主人公、库洛姆 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在占领其他全部堡垒的情况下再占领斗技场入口（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

■主要任务

1 破坏咒术石柱停止沙尘暴
2 占领斗技场入口
3 击破公布并守护缇亚莫
4 击破马尔斯

■副任务

1 击破目标为缇亚莫的战士（从地图上方出现，报酬：库洛姆牵绊上升）
2 占领全部堡垒

■攻略

本关地图中央会因为沙尘暴的缘故而无法看清地形，同时也无法对处于沙尘暴中的角色下达指示。我方需要兵分上下两路，分别破坏地图上方和左方的两处咒术石柱。打破咒术石柱后后沙尘暴消失，同时斗技场前广场处的门打开，占领斗技场入口后发生剧情，最后击破假面马尔斯后过关。2周目收集安娜的记忆②时，要注意非玩家操作下的我方角色的动向，防止其在玩家还未全部占领其他堡垒的情况下，就在AI控制下自动占领斗技场入口的情况发生。

# 第5章　龙之祭坛



| 胜利条件 | 击破操控黑暗墙壁的魔道士以及法乌达 |
|---|---|
| 失败条件 | 库洛姆负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在库洛姆体力未低于60%的情况下，在击破鲁弗莱前击破法乌达（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（击破法乌达） |

■主要任务

1 占领寺院内全部堡垒
2 击破法乌达

■副任务

1 击破士兵并救出僧侣（占领1个堡垒或玩家角色接近上方僧侣就会触发，报酬：无双回复秘药）
2 击破袭击寺院的敌方军团（出现在寺院上方、右侧、下方，总共8名敌人，报酬：莉兹牵绊上升）
3 占领全部敌方堡垒

■攻略

首先突入寺院之中制压全部4个堡垒，可以利用三角互克迅速击破堡垒兵长，之后就能占领堡垒，在我方占领的堡垒中不仅能够阻止敌方援军出现，还能徐徐回复体力，占领堡垒后由法乌达率领的敌方援军会出现在地图右下。同时会有大量敌方部队向我方主动攻击，记得保护好几名重要同伴。击破法乌达后过关。2周目收集安娜的回忆②时，一开始不要和寺院门口的敌人恋战，全速前往鲁弗莱和缇亚莫所在的堡垒，占领堡垒救出二人后再前往上方营救僧侣。本章结束后故事模式会发生分支 上路线（6、7、8章）为史昂视点，下路线（9、10、11章）为莉安视点，需要将这些剧情全部打完后才能和合流并解锁12章及之后的剧情。

# 第6章　白夜公主

| 胜利条件 | 击破火乃香及天马武士 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方大本营陷落 |
| 固定出击 | 史昂（莉安和莉兹不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在天马武士一次都未进入我方大本营的情况下接近火乃香（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

■主要任务

1 击破天马武士
2 击破火乃香

■副任务

1 占领城堡，阻止敌方进军（占领西荒野和南荒野堡垒）
2 击破弓兵，救出魔道士（占领南荒野堡垒后触发，位置在右下，报酬：HP回复药、鲁弗莱牵绊上升）
3 击破骑马武士，阻止增援（目标从中间偏上位置出现并向东移动，在脱离地图前击破即可，报酬：HP回复药、露琪娜牵绊上升）

■攻略

本章开始会出现存在龙脉点的堡垒，占领该堡垒后，在绿色的龙脉点上按Y即可发动龙脉，使游戏中的地形有所变化，便于我方进军，发动龙脉之后便可打开通向火乃香的所在位置，同时别忘了营救右下的魔道士。依靠堡垒兵长的配合击破来犯的天马武士后，再击破火乃香过关。2周目收集安娜的记忆②时敌方会不断派出天马武士向我方大本营突击，让使用斧子的莉兹或者弗雷德里克迎击即可，注意不要让其进入大本营。

# 第7章　白夜王子

| 胜利条件 | 击破胧和拓海 |
|---|---|
| 失败条件 | - |
| 固定出击 | 无（史昂、莉安和莉兹不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在武士接近胧之前击破胧（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

■主要任务

1 占领敌方堡垒并搜索草药
2 占领剩下的敌方堡垒并搜索草药
3 击破拓海并占领敌方堡垒

■副任务

1 击破武士并阻止增援（从右下出现前往南荒野城堡，报酬：樱牵绊上升）
2 阻止天马武士到达堡垒（地图左上出现，报酬：火乃香牵绊上升）

■攻略

战斗开始不久后就会触发任务，需要占领附近的堡垒来搜索药草，由于限制时间并不长，所以需要尽快行动，一路迂回前进最后击破胧，占领胧所在的堡垒后完成任务，下来继续将剩下的四个堡垒占领，最后前往拓海所在的堡垒发生剧情，击破拓海后过关。2周目收集安娜的记忆②时，开场直冲胧所在的堡垒将之击破即可。这里虽然使用飞行兵种比较省时，但因为对方有弓兵等着，所以先让飞兵提前和其他人组队，飞过沟壑后再切换前后卫。



游技术 NOW PLAYING 强作袭来

TIPS：持有专用武器的角色在专用武器完成强化（点出达人纹章并持专用武器击破10000敌人，攻击力强化到240后），通过炼制附加克制某一兵种的特效能力不会降低基础攻击力，可以借此打造一把万能型兵器。

# 第8章 白夜第一王子 龙马

| 胜利条件 | 与龙马合流并占领全部堡垒 |
|---|---|
| 失败条件 | 龙马负伤 |
| 固定出击 | 史昂（莉安和莉兹不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②10分钟内我方占领堡垒数量达到8个以上（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（宝箱） |

■主要任务

1 和龙马合流
2 击破飞龙骑士
3 占领全部堡垒
4 占领大广间

■副任务

1 占领堡垒，夺回弓炮台（完成此副任务后我方不会被弓炮台攻击，报酬：拓海牵绊上升）
2 打倒飞龙将领（我方占领堡垒6个以上触发，地图左下和右下会出现共计6名飞龙将领，报酬：火乃香牵绊上升）

■攻略

本关建议兵分三路，一路和龙马合流，另外两路占领东西侧弓炮台以减轻我方压力，到达龙马所在位置后完成任务，之后敌方会出现大批飞龙骑士部队，由于飞龙骑士都是使用斧子的兵种，使用剑系武器或者屠龙系武器都可以轻松击破。打完这一波敌人后，占领剩下的全部堡垒以及大广间后就能过关了。另外本关中出现了弓炮台这一战场兵器，占领弓炮台所在的堡垒后，靠近其可对特定位置发射弩箭。2周目收集安娜的记忆②主要的障碍就是大量的飞龙骑士了，除了加快攻略速度之外，队伍里对配备对龙特效的角色也是方法之一。

# 第9章 暗夜公主

| 胜利条件 | 击破卡米拉及飞龙骑士 |
|---|---|
| 失败条件 | 我方大本营陷落 |
| 固定出击 | 莉安（史昂和库洛姆不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②岩浆未冷却的情况下救出剑客（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

■主要任务

1 击破飞龙骑士
2 击破卡米拉

■副任务

1 启动龙脉，使熔岩地带冷却（报酬：莉兹牵绊上升）
2 占领全部堡垒
3 将剑客护送到中央火山堡垒（进入熔岩地带后触发，将监视护送到中央火山堡垒即可，注意附近会有敌援军，报酬：缇亚莫牵绊上升）

■攻略

本章的地图中有岩浆地形，非飞行兵种在岩浆地形上 HP 会持续减少，占领存在龙脉的堡垒并发动龙脉后可以使岩浆冷却。战斗难度并不是很大，消灭来犯的龙骑士后，再前往卡米拉所在位置将其击败。2 周目收集安娜的记忆②时不要完成启动龙脉的副任务，直接去救剑客即可。使用飞行兵种的话会轻松很多。

# 第10章 暗夜王子

| 胜利条件 | 击破零和里昂 |
|---|---|
| 失败条件 | - |
| 固定出击 | 莉安（史昂和库洛姆不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②达利欧斯的体力一次都未低于60%的情况下击破呼唤增援的战马骑士（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

■主要任务

1 突破包围并击破零
2 击破里昂

■副任务

1 启动龙脉，使熔岩地带冷却（报酬：艾丽泽牵绊上升）
2 击破战马骑士并阻止增援（目标出现在地图中下堡垒，向西南移动，报酬：卡米拉牵绊上升）
3 占领全部堡垒

■攻略

首先我方的目标是击破地图右侧的零，因此仍然需要完成副任务启动左上和右上的龙脉将岩浆冷却，左上角的龙脉堡垒无法直接到达，需要飞行兵种飞过下方的沟壑并绕到其后方才能进入。敌方部队中有不少飞龙骑士，注意应对。击破零之后，左下的敌方会有大量援军出现，继续慢慢一个个占领堡垒，全部堡垒占领完毕后里昂所在的堡垒会开门，进入并将之击败即可过关，2周目收集安娜的记忆②要注意敌方呼唤增援的战马骑士会出现在中央偏下的堡垒中，出现后会向左下移动，需要在其离开地图前将之击破。因此派出对应的枪系角色或骑兵特效角色在其出现地点附近等着就行。至于大本营中的达利欧斯，只要初期把周围的敌人清理干净，就基本不用担心他的体力。

# 第11章 暗夜第一王子 马克斯

| 胜利条件 | 与马克斯合流并占领所有堡垒 |
|---|---|
| 失败条件 | 马克斯负伤 |
| 固定出击 | 莉安（史昂和库洛姆不可出击） |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在护卫马克斯的两名雇佣剑客生存的情况下击破3名以上袭击马克斯的敌人（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（宝箱） |

■主要任务

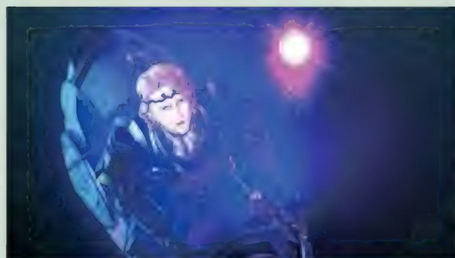
1 击破奇袭部队并救出马克斯
2 占领全部堡垒

■副任务

1 启动龙脉，消灭迷雾（迷雾范围左侧，大地图中央）
2 击破魔道士，解除毒雾魔法（位置在左上角，报酬：里昂牵绊上升）
3 占领堡垒并夺取魔道炮台（马克斯初期位置的左右，报酬：卡米拉牵绊上升）

■攻略

本关地图中央被迷雾所笼罩，不仅无法看清地形，也无法对迷雾中的角色下达指示。同时敌方还会对我方施加毒雾，在毒雾中体力会徐徐下降，需要找到操控毒雾的敌方魔道士并将之消灭才行。由于马克斯被众多敌人围攻，救援不及时很容易败退，因此建议抄近路直接从初始地点穿过迷雾救援马克斯，迷雾范围内有一处龙脉堡垒，占领后启动龙脉可以消除迷雾。同时还需要先后打倒两名门卫开门后才能到达马克斯所在位置。与和马克斯合流之后，继续占领全部堡垒即可过关。2 周目收集安娜的记忆②有一些需要注意的地方，一是守护马克斯的两名雇佣剑客很容易败退，一定要无视启动龙脉的副任务，第一时间穿过迷雾去救援。二是突袭马克斯的敌人总共 6 名（有特殊任务标记），其中 3 名在马克斯身边而 3 名在迷雾中门的另一侧，一旦和马克斯合流触发剧情对话，没有被打倒的突袭部队的敌人就会消失，任务说明上是消灭 3 名以上敌人而实际消灭 4 名敌人会比较保险，因此一定要速度击破突袭部队敌人，防止和马克斯合流后他们撤退导致安娜无法出现。



游技术 NOW PLAYING 强作袭来

# 第12章 谋划好的战斗

| 胜利条件 | 占领全部堡垒 |
|---|---|
| 失败条件 | 马克斯或龙马负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②击破破坏两势力均衡的弓兵和战马骑士（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

## ■主要任务

1 占领两势力各1个堡垒
2 击破白夜军援军
3 击破暗夜军援军
4 占领白夜和暗夜的大本营
5 占领剩余的堡垒

## ■副任务

1 击破目标为中洲西堡垒的弓兵（在支流西堡垒陷落前击破目标，报酬：拓海牵绊上升）
2 击破战马骑士并阻止增援（目标从地图左上前往地图左下，报酬：里昂牵绊上升）
3 占领大本营之外的全部堡垒

## ■攻略

本关有一定难度，马克斯和龙马在最下方的场景中单挑，相信很多玩家打着打着就会发现因为马克斯或龙马中某一人负伤败退而导致关卡失败。这里的要点在于维持白夜和暗夜两势力的均衡，一旦某一方势力被削弱较多就会导致这一势力的主将迅速被击破。因此我方需要兵分两路，一路攻击白夜一路攻击暗夜，占领堡垒也最好按照占领一个白夜堡垒→占领一个暗夜堡垒的顺序来进行。如果信息提示出现某一方陷入苦战，那么就要迅速去占领另一方的堡垒，中间还要提防敌人援军的袭击。占领全部堡垒后过关。2周目收集安娜的记忆②时只要留意我方大本营下方会先后出现一批白夜援军（弓兵）和一批暗夜援军（战马骑士），一旦出现迅速将之击破即可。

# 第13章 神威的去向

| 胜利条件 | 到达西平原堡垒 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②5分钟内击破麦克白（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（击破麦克白） |

## ■主要任务

1 占领南平原堡垒并确保退路
2 占领西平原堡垒
3 击破麦克白
4 击破操控黑暗墙壁的贤者

## ■副任务

1 击破使用雷魔法攻击我方的敌方贤者（地图左下堡垒，报酬：樱牵绊上升）
2 击破敌方增援（地图左侧和右侧出现，报酬：艾丽泽牵绊上升）
3 占领全部堡垒

## ■攻略

本关一开始就要面对被红色斗气所包裹的龙马和马克斯，此时二人不仅攻防超高且全身霸体，我方是无法与之为敌的。先避免与其正面交手，之后逐步制压附近的城堡并向西侧推进。制压西平原城堡后发生剧情，神威登场。不过此时神威和龙马、马克斯一样身体被红色斗气包裹，我方依然要避免与其正面交手，并向上方推进。最西北侧的城堡中BOSS麦克白出现，击破后龙马、马克斯、神威恢复，同时麦克白会带领一大批援军在地图右半边再次出现，同时触发副任务击破操控黑暗墙壁的魔道士，必须要击破这几个魔道士使黑暗墙壁消灭后才能进入BOSS所在堡垒。另外BOSS再度出现后马克斯等人周围会出现敌方援军，需要加以支援，否则三人很容易负伤败退。2周目收集安娜的记忆②只需要开场直取麦克白即可。



# 第14章 要塞陷阱

| 胜利条件 | 占领前线堡垒同时让达利欧斯到达中央城塔 |
|---|---|
| 失败条件 | 达利欧斯负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②达利欧斯的体力一次都没有低于80%的情况下，在达利欧斯到达中央城塔前占领全部堡垒（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

## ■主要任务

1 占领2个堡垒
2 占领先锋堡垒，放下吊桥
3 占领中央城塔

## ■副任务

1 击破剑客并阻止增援（目标从地图左下出现前往地图左上，报酬：龙马牵绊上升）
2 击破召唤敌方增援的贤者（打倒北炮台或南炮台的门卫后触发，必须在贤者额外召唤两次援军之前将之击破，报酬：马克斯牵绊上升）
3 占领全部堡垒

## ■攻略

本章最好派一个能够使用回复杖的同伴出战，大部分敌人会以达利欧斯为目标，他一旦被围攻体力下降很快，因此需要一个杖系角色为他补血。开始占领上下两座堡垒，之后据护达利欧斯占领先锋堡垒。随后就要保护达利欧斯到达目的地中央城塔，这一路上会有大量敌人阻拦围攻我方，注意保护好达利欧斯并对其回复。2周目收集安娜的记忆②建议我方角色有较高等级和强力武器再来挑战，在消灭了达利欧斯周围的敌人后，操作我方角色配合AI指示委任功能迅速将通往中央城塔路上的敌人全部清理干净并占领所有堡垒。

# 第15章 世界树之巅

| 胜利条件 | 击破加内夫 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②加内夫的分身出现后，5分钟内找到正体（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（击破加内夫） |

## ■主要任务

1 击破加内夫
2 击破加内夫的正体
3 击破制造分身的魔道士

## ■副任务

1 击破使用雷魔法攻击我方的敌方贤者（地图中央和右侧，报酬：姬琪牵绊上升）
2 击破法夫尼尔（地图左侧、右上、右下，报酬：马尔斯牵绊上升）
3 占领全部堡垒

## ■攻略

首先占领龙脉堡垒，启动龙脉后出现渡桥，通过渡桥前往BOSS加内夫所在的场所，击破加内夫后发现这不过是个假货，之后地图上会出现多个加内夫的分身，其中正体哪个是随机的。击破任一分身后会出现击破控制加内夫分身的魔道士的副任务。完成此副任务之后就可以和加内夫的正体战斗了。击破加内夫的正体后过关。2周目收集安娜的记忆②时间比较紧，先击破大树北堡垒的加内夫使魔道士出现，之后使用AI指示委任功能迅速击破各地的魔道士，最后加内夫正体出现后迅速击破。过关后可以获得主人公姐弟二人的专用武器艾克希利安和希尔贝利昂。



游技术 NOW PLAYING 强作袭来

# 第16章 被囚禁的王子

| 胜利条件 | 占领中央堡垒以及击破异形和龙族 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②我方占领堡垒在8个以上的情况下救出达利欧斯（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

## ■主要任务

1 占领中央城塔
2 占领监狱南堡垒
3 击破魔物与龙族

## ■副任务

1 击破所有夹击部队（出现在地图左侧的尖兵堡垒，报酬：露琪娜牵绊上升）
2 击破敌方增援（出现在地图中央上方和中央下方，报酬：神威牵绊上升）
3 占领全部堡垒

## ■攻略

本关地图和14章一样，不过敌方数量非常庞大，尤其是本关会出现大量魔物部队，因此上一关结束获得了对魔物特效专用武器的主人公姐弟俩就当仁不让成为了可依靠的战力。总之先占领北面和南面的堡垒后向中央堡垒进发，占领中央堡垒后，继续占领上层堡垒和下层堡垒。之后占领监狱南堡垒。随后发生剧情，敌方出现魔物和龙族，全部击破后过关。2周目收集安娜的记忆②没有什么要注意的，在救出达利欧斯前占领8座以上堡垒即可，注意控制好AI部队的行动。

# 第17章 活祭

| 胜利条件 | 击破控制黑暗墙壁的贤者以及阻止达利欧斯 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②我方无人负伤的情况下停止4个邪龙之像（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

## ■主要任务

1 击破贤者并消除黑暗墙壁
2 阻止达利欧斯的仪式

## ■副任务

1 占领控制邪神之像的敌方堡垒（共4处，分别在地图上、下和左侧，报酬：里昂牵绊上升）
2 击破敌方前线指挥官（击破地图左上和左下出现的天马骑士与飞龙将领，报酬：一部分敌人弱化）
3 击破敌方增援（击破从中央王座之间中出现的敌人，报酬：希达牵绊上升）

## ■攻略

我军需要兵分二路，首先攻略地图上下4个城壁塔，将魔道炮台置于我方控制之下。之后一举击破敌方援军，然后打倒地图右边偏中的两名制造黑暗墙壁的贤者，直面达利欧斯。达利欧斯在邪龙之像的强化下非常厉害，此时会触发好几个副任务，可以先离开地图中央，将副任务完成后再回来挑战达利欧斯。二周目收集安娜的回忆②时注意为我方低血量角色回复好即可。



# 第18章 邪龙之力

| 胜利条件 | 击破守卫黑暗结晶的贤者并阻止达利欧斯 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在黑暗结晶存在2个以上的状态下将达利欧斯的体力削减至50%以下（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 有（击破达利欧斯） |

## ■主要任务

1 消除黑暗之力并阻止达利欧斯

## ■副任务

1 占领魔导炮台堡垒（位置和上一关一样，报酬：艾丽泽牵绊上升）
2 击破敌方增援（出现在地图上下和中央）
3 击破异界守门人，关闭异界之门（位置在地图中央和右侧，报酬：马克斯牵绊上升）

## ■攻略

本章的地图和上一章一样，不过我方出击位置处于地图中央。达利欧斯初期在黑暗结晶的强化下几近无敌，必须破坏地图上的3个黑暗结晶才能将之削弱。3个黑暗结晶分别为地图上方、下方和右方，打倒看守黑暗结晶的贤者后就能将之破坏。由于城内大门紧闭，我方只能从中央广间上下的通路才能出去。和上一章一样，占领城内四处魔道炮的堡垒后，魔道炮会攻击敌人。击破一名防守黑暗结晶的贤者后，剩余的贤者会召唤出开启异界之门的异形，敌方援军开始变多，抓紧时机干掉剩下两个贤者后一举将其消灭吧，达利欧斯本人在受到一定伤害后也会不断召唤援军，且因为暗之力的影响达利欧斯在低血量时会回复两次体力，慢慢打即可。不过实际上本章只需要破坏一个黑暗结晶后就能对达利欧斯造成伤害，因此2周目收集安娜的记忆②时只要角色能力够强，在破坏一个黑暗结晶后直取BOSS将之打到50%血以下即可。

# 第19章 夺回故乡

| 胜利条件 | 击破异界守门人并占领全部堡垒 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②在新的异界守门人出现后的5分钟内将3只守门人全部击破（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

## ■主要任务

1 击破异界守门人，关闭异界之门
2 启动龙脉使毁坏的塔复原
3 关闭新开启的异界之门
4 占领全部堡垒

## ■副任务

1 击破异形救出村民（右上角，报酬：大HP回复药、和龙马牵绊上升）
2 保护村民从战场撤退（保护村民移动到地图左上，中间会有敌援军，报酬：宝箱钥匙、希达牵绊上升）

## ■攻略

城市中已经被大批魔物所占据，本章的目的就是打倒各地的异界之门，阻止魔物的出现。开战后在地图右、中、左的位置各有三处异界之门先分头出击将三处守门人击破。之后会发现地图中有许多损坏的建筑封锁了去路，此时需要占领地图中部和下方的4处龙脉堡垒来使建筑复原。只要占领任意一个龙脉堡垒后就会触发剧情，地图上又会出现3处新的异界之门，一面将3处异界之门封锁一面占领剩余3处龙脉堡垒即可，这期间会有带着宝箱钥匙的盗贼出没，不要错过。四处龙脉全部启动后道路完全打通，此时占领剩下的堡垒即可过关。2周目收集安娜的记忆②时只需要提前安排同伴在第二波异界之门出现的位置等候即可，其位置分别在地图上方（守门人为魔物）、中央（守门人为龙）、右下（守门人为贤者），装备对应的特效武器就很轻松了。

## 第20章 世界树下的等候之物

| 胜利条件 | 击破操控黑暗墙壁的魔道士以及到达邪龙伊比尔扎克的所在地 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 主人公 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②我方无人负伤败退的情况下击破3名操控黑暗墙壁的魔道士（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

### ■主要任务

1 启动龙脉，消除树枝壁
2 占领任一堡垒，接近邪龙
3 击破魔道士，消除黑暗墙壁
4 击破全部阴影
5 击破主人公的阴影

### ■副任务

1 击破使用雷魔法攻击的贤者（地图左下和右下，报酬：鲁弗莱牵绊上升）
2 击破异界守门人并封闭异界之门（地图左下和中间偏右下，报酬：神威牵绊上升）
3 占领全部堡垒

### ■攻略

本章一开始不少通路被树枝壁拦着，需要先击破右侧龙脉堡垒（三叉遗迹）的敌人，启动龙脉后挡路的树枝壁消失。之后再任意占领一个敌方堡垒后，就会发现通向地图中央邪龙所在位置被黑暗墙壁所挡着，需要找到操控黑暗墙壁的魔道士才能解除黑暗墙壁。操控黑暗墙壁的魔道士共有三名，分别位于北面、西北和东面的堡垒，但是在前往其所在地的通路上会出现我方角色的暗影挡路，必须消灭暗影后魔道士所在的堡垒大门才会打开。暗影的体力颇高，装备有对应克制属性的武器的话会比较轻松。期间还会有异界守门人出现召唤敌人。将三名魔道士都击破后，封锁中央区域的黑暗墙壁消失，同时中央区域会出现莉安或史昂的暗影，击破后过关。2周目收集安娜的记忆②的要求是我方角色没有负伤败退的情况下击破三名魔道士，难度不大，主要保护好几位AI控制的NPC同伴即可（整备地图上绿色方格内的同伴）



## 终章 邪龙伊比尔扎克

| 胜利条件 | 占领操控时空扭曲的堡垒以及击破邪龙伊比尔扎克 |
|---|---|
| 失败条件 | 主人公负伤 |
| 固定出击 | 无 |
| 安娜的回忆 | ①击破1000人、②10分钟内将伊比尔扎克的体力削减到50%以下（2周目困难或以上难度） |
| 大师证 | 无 |

### ■主要任务

1 启动龙脉消除时空扭曲
2 击破看守黑暗结晶的法夫尼尔
3 击破邪龙伊比尔扎克

### ■副任务

1 击破使用魔法攻击的贤者（地图左侧和右侧，报酬：鲁弗莱牵绊上升）
2 占领全部堡垒

### ■攻略

我方四位出战英雄被分割在地图四个角落，因此出战的四位英雄能力最好都要有一定水准，而BOSS邪龙位于地图正中央，其所在区域被时空扭曲所隔离，本关的目的是占领四座龙脉堡垒，每占领一座堡垒启动龙脉后，其对应方向的时空扭曲就会消失，该区域的英雄就能进入邪龙所在区域了。守卫龙脉堡垒的都是暗影系敌将，体力很高，利用觉醒和无双奥义一举将其击败吧。不过即使打通了前往邪龙区域的道路也不要急着去打BOSS，因为地图上有四处强化BOSS能力的黑暗结晶，需要将四处黑暗结晶全部破坏我方才能与邪龙匹敌。打倒守卫黑暗结晶的法夫尼尔就能将之破坏。战斗途中邪龙会召唤使用陨石魔法的贤者攻击我方，异界守门人也会从异界中召唤敌兵，有余力就清理一下吧。和邪龙战斗有一点点类似《怪物猎人》打巨大怪物的感觉，注意避开其正面的吐息，从侧面或者背后攻击。邪龙的飞天吐息和跳起砸地可以用B键回避躲开。攻击时要注意，邪龙的武器属性会不断变化，玩家需要根据邪龙的武器属性变化来切换操作的角色进行攻击，将邪龙的昏迷槽削空后邪龙会进入一个大硬直，抓住这个时机全力攻击即可。邪龙体力低于50%之后能力会强化，同时不断召唤杂兵，不过威胁不是很大，全力输出邪龙至其倒地即可。本关有大量魔物系敌人，装备炼制了克魔物属性的武器能轻松很多。击倒邪龙后就可以欣赏结局画面了。2周目收集安娜的记忆②对时间要求比较高，建议四位出战英雄全部装备炼制了克制龙属性的武器，可以速度击杀防守黑暗结晶的法夫尼尔，在挑战邪龙前存好觉醒和无双，争取一口气速攻将之HP削减至50%以下。



# 历史模式

历史模式是本作除了故事模式之外的另一主要游玩模式，玩家将操作来自"《火焰之纹章》系列"历代的英雄们，进入到"《火焰之纹章》系列"各部作品中的经典名场面关卡中进行奋战，不过剧情方面因为有了其他作品的角色乱入，其发展和结局与原作并不一定相同哦。本作的历史模式共有5张地图，分别是来自《火焰之纹章 觉醒》中的"是命运还是牵绊"、《火焰之纹章 if》中的"亲手开拓的未来"、《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》中的"邪恶祭司加内夫"、《火焰之纹章 烈火之剑》中的"基亚兰的侯爵小姐"、《火焰之纹章外传》中的"重逢与未来"。下面就为大家介绍一下历史模式的一些要点。



## 历史模式的玩法

历史模式中每张地图都是原作游戏中对应该关卡的地图，地图画面和音效也是原汁原味保留了原作风格。而地图上有代表玩家的图标和许多敌兵的图标，每一个敌兵图标都对应一场战斗，战斗地图和面对的敌人都不相同。不过一开始部分战斗是无法直接挑战的，只有对应的敌兵图标进入玩家图标的移动范围内后才能进入战斗。在历史模式的地图下按X键可以查看玩家的移动范围，处于阴影范围下的敌人是无法直接挑战的。当取得了一部分战斗胜利之后剧情会得到进展，玩家角色图标会前进，移动范围变大，同时也可能会出现一些新的敌人。每张地图的通关目标都是打倒最后的BOSS（即关卡名是该历史模式地图名字的关卡），通关后可以得到相应奖励，玩家也可以继续挑战剩余的关卡，已打过的关卡可以重复挑战，不过奖励只能拿一次。



TIPS：想要尽量强化角色伤害提高攻略效率的话，除了要双人组队给前卫提供伤害加成之外，还需要前卫武器上有双人附加能力（前卫伤害增加，击破5000人解封的能力），且后卫装备上方阵技能。

## ■历史模式的特色

1. 关卡难度固定，无法选择难度，具体难度由该关卡的级别体现，一般来讲 Lv30 以上的关卡接近于故事模式的“困难”、而 Lv50 以上的关卡则接近于故事模式的“超难”。

2. 关卡内无法中断记录，玩家一旦失败就必须重来。

3. 关卡过关后有评价系统，部分关卡获得 S 评价的话会得到独有的奖励。

4. 部分关卡有特定出战人员限制以及关卡内特殊效果，特定出战人员限制包括只能出场特定作品的角色或是使用特定种类武器的角色，而关卡内特殊效果包括限制时间变短（15 分钟）、三角互克效果加强、获得回复机会减少等。

5. 部分关卡也能获得安娜的记忆（均为 2 个），获取条件和故事模式一样要拿全两个至少要打两遍该关，第一个记忆只要第一遍达成击破 1000 人即可，而第二个记忆则需要拿到第一个记忆，且第二次进入该关达成特定条件。

6. 通过收集安娜的回忆完成任意一张拼图后，在对应作品的历史模式地图上会追加隐藏的安娜相关奖励关卡，过关后可以使安娜成为可使用角色。

## ■历史模式关卡评价

历史模式关卡的评价由过关时间、杀敌数、受到伤害三项统计构成，三项评价均为 S 的话综合评价也是 S，一般来说大多数关卡的 S 评价条件均为 15 分钟内过关、杀敌 2000 以上、受到伤害比例在 80% 以内。注意这里的杀敌数并非是指游戏画面右下角玩家操作角色的击破数，而是包括了我方全部角色击破敌人数目的总计。具体数字可以按 + 键进入地图菜单之后，翻到评价条件页看到。

另外，一部分有限制时间变短效果的关卡，或是限制时间杀敌及斗技场关卡的评价要求会有所不同，限制时间变短效果的关卡因为只有 15 分钟，所以时间评价不计。限制时间杀敌关卡有两种形式，一种是胜利条件为坚持一定时间不被不被打倒，一种是胜利条件为击破一定数量的敌人，前者的杀敌 S 条件一般都是 2000 人而后者的胜利条件一般都是规定时间内击破胜利所需人数（比如杀敌 700 人的关卡要求 5 分钟内达成或是杀敌 1000 人关卡要求 7 分钟内达成等）。而斗技场关卡没有敌兵，玩家操作的角色将要挑战若干名兵长级敌人或是“《火焰之纹章》系列”的英雄，每打完一波敌人玩家都可以选择退出或是继续，而这类关卡的 S 级评价都是击破规定数量或以上的敌方兵长或英雄即可。

## ■时空扭曲关卡

在通关一张地图后，在这张地图上会出现几个紫色漩涡图标，这就是该地图的“时空扭曲关卡”，时空扭曲关卡的难度要大大高于该地图的通常关卡，不过一旦完成后的奖励也是相当丰厚。各个角色专用武器能力解放的特殊素材均为各地图时空扭曲关卡的 S 级评价奖励。而即使通关了该地图也不是马上就能挑战每个时空扭曲关卡的，不同的关卡都有不同的解锁条件，一般来说解锁条件都是该地图最终 BOSS 关达成 S 评价、该地图全部通常关卡通关、该地图 5 个以上通常关卡达成 S 评价、该地图全部关卡达成 S 评价再配合故事模式完成某一章节等等。也就是说要打完全部时空扭曲关卡，玩家依然要以全关卡 S 评价作为目标。

## ■奖励关卡

通过收集“安娜的记忆”拼图每完成一张插图之后，在插图对应原作的历史地图中就会追加一个安娜相关的奖励关卡，每个奖励关卡难度均为 Lv80，对我方整体队伍实力有着很高要求，需要将角色和武器等级强化到相当充分之后再去挑战。完成任一奖励关卡后就能使安娜成为可使用角色。



# 历史模式全地图攻略

## 地图1 是命运还是牵绊



### ■剧情

为了夺回被抢走的火焰台座、库洛姆一行人来到了佩雷基亚的龙之祭坛前。那里正在举行邪龙津利的复活仪式。为了阻止仪式的举行，一行人准备冲入祭坛。

### ■进入条件

剧情模式第 5 章过关后

### ■通关奖励

鲁弗莱（女）成为可使用角色

### ■攻略

这张地图上有诸多区域被黑暗墙壁所阻挡，必须消灭对应地点操控黑暗墙壁的敌人才能使黑暗墙壁消失。一开始以地图右上的法乌达为目标进发即可，击倒法乌达后右下会出现 BOSS 鲁弗莱（女），打倒鲁弗莱（女）后通关。最后与鲁弗莱战斗时要注意第一次击破她之后，她会转职成神军师再度复活，第二次击破才算过关。另外这张地图的 Lv14 友军营救战（图标为法乌达）由于可以快速击破 BOSS 过关，因此比较适合用来刷角色间的牵绊。

### ■通常关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv1 | 兵长歼灭战 | 龙之谷 | - | 库洛姆的护肩 | - |
| Lv2 | 限制时间杀敌 | 峡谷荒野 | - | 伤药 | - |
| Lv2 | 友军营救战 | 沙漠斗技场 | - | 伤药 | - |
| Lv5 | 限制时间内杀敌 | 龙之谷 | - | 伤药 | - |
| Lv8 | 斗技场 | 沙漠斗技场 | - | 莉安的披肩 | - |
| Lv8 | 友军营救战 | 龙之谷 | - | 斩马刀 | - |
| Lv9 | 限制时间杀敌 | 王国之森 | - | 伤药 | - |
| Lv12 | 兵长歼灭战 | 王国之森 | - | 弗雷德里克的领结 | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv13 | 兵长歼灭战 | 阿伊特利斯市街 | - | 魔法斧 | ①击破1000人②击破1200人 |

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv17 | 限制时间杀敌 | 沙漠斗技场 | - | 伤药 | - |
| Lv18 | 堡垒占领战 | 峡谷荒野 | - | 史昂的披风 | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv20 | 限制时间杀敌 | 龙之谷 | - | 莉兹的裙撑 | - |
| Lv20 | 堡垒占领战 | 阿伊特利斯市街 | 三角互克激化 | 伤药 | |
| Lv20 | 限制时间杀敌 | 阿伊特利斯市街 | - | 鲁弗莱的魔道衣 | |
| Lv21 | 兵长歼灭战 | 沙漠斗技场 | - | 猎马魔道书 | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv30 | 堡垒占领战 | 王国之森 | 斧装备 | 斩铁魔道书、银斧（S级） | - |
| Lv30 | 堡垒占领战 | 龙之谷 | - | 缇亚莫的恋爱书、银枪（S级） | - |
| Lv14 | 友军营救战 | 峡谷荒野 | - | 法乌达的首饰、大师证（S级） | - |
| Lv25 | 是命运还是牵绊 | 王国之森 | - | 鲁弗莱的魔道衣、大师证（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |

## ■时空扭曲关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv60 | 兵长歼灭战 | 峡谷荒野 | - | 钢剑、圣愈（S级） | - |
| Lv60 | 堡垒占领战 | 沙漠斗技场 | - | 钢枪、特效药（S级） | - |
| Lv61 | 友军营救战 | 阿伊特利斯市街 | 《觉醒》的英雄 | 露琪娜的假面、里剑法尔西昂的术书（S级） | - |
| Lv62 | 限制时间杀敌 | 沙漠斗技场 | - | 钢斧、夜刀神的术书（S级） | - |
| Lv62 | 斗技场 | 阿伊特利斯市街 | 《if》的英雄 | 混合药、火乃香之红薙刀的术书（S级） | - |

# 地图2 亲手开拓的未来



## ■剧情

白夜和暗夜的王族们还是开始了对峙，但对于神威来说，无论哪边都是重要的手足，神威在历尽各种烦恼后，终于做出了一个决断……

## ■进入条件

剧情模式第 12 章过关后

## ■通关奖励

神威（男）成为可使用角色

## ■攻略

这张地图要通关需要击破马克斯和龙马两方，击破两边初始的敌人后援军会出现，要使马克斯或龙马所在的堡垒开门，只需要优先击破两军各自的王族角色即可。白夜和暗夜两场 BOSS 战流程大同小异，注意保护好我方大本营，敌方的恶棍兵种出现后尽快击破，BOSS 自身带斗气非常难打，需要先占领其大本营，启动龙脉后才能削弱 BOSS 并简直击破。

## ■通常关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv9 | 防卫战 | 王国之森 | - | 燕返剑 | - |
| Lv10 | 限制时间杀敌 | 永夜城 | - | 混合药 | - |
| Lv12 | 堡垒占领战 | 大平原 | - | 猎羽魔道书 | - |
| Lv12 | 兵长歼灭战 | 漆黑火山 | - | 捕蜻枪 | - |
| Lv13 | 限制时间杀敌 | 王国之森 | - | 混合药 | - |
| Lv14 | 防卫战 | 阿伊特利斯市街 | 短时间 | 混合药、屠龙剑（S级） | - |
| Lv16 | 限制时间杀敌 | 永夜城 | - | 艾丽泽的缎带 | - |
| Lv17 | 限制时间杀敌 | 日轮城 | - | 魔法弓 | - |
| Lv20 | 限制时间杀敌 | 峡谷荒野 | - | 拓海的围腰 | - |
| Lv21 | 斗技场 | 王国之森 | - | 混合药 | - |
| Lv22 | 防卫战 | 王国之森 | 骑乘 | 猎人弓、大师证（S级） | - |
| Lv24 | 兵长歼灭战 | 永夜城 | - | 里昂的法袍、灭龙魔道书（S级） | |
| Lv25 | 堡垒占领战 | 日轮城 | - | 穿刺弓、飞龙弓（S级） | |
| Lv28 | 堡垒占领战 | 永夜城 | - | 卡米拉的腰铠 | - |
| Lv28 | 兵长歼灭战 | 日轮城 | - | 火乃香的围巾 | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv30 | 防卫战 | 龙之谷 | - | 混合药、银色魔道书（S级） | - |
| Lv30 | 防卫战 | 大平原 | - | 大圣疗、银剑（S级） | |
| Lv30 | 友军营救战 | 日轮城 | 弓装备 | 樱的发带、银弓（S级） | |
| Lv36 | 亲手开拓的未来·白夜 | 日轮城 | 暗夜王国英雄 | 龙马的阵羽织、大师证（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv36 | 亲手开拓的未来·暗夜 | 永夜城 | 白夜王国英雄 | 马克斯的板甲、大师证（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |

游技术 NOW PLAYING 强作袭来

TIPS：法师系角色初期可能用得不太顺手，但练高了之后实际是比物理系角色好用的，其魔道书武器建议都炼制上克制飞行的附加能力，这样对付高魔防的天马骑士也不在话下。

## ■时空扭曲关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv60 | 限制时间杀敌 | 漆黑火山 | - | 神威的发卡、大祭（S级） | - |
| Lv61 | 友军营救战 | 永夜城 | 短时间 | 特效药（S级） | - |
| Lv62 | 斗技场 | 日轮城 | 三角互克激化 | 夏祭、大祭（S级） | - |
| Lv63 | 友军营救战 | 大平原 | 剑装备 | 达利欧斯的王冠、特效药（S级） | - |

# 地图3 邪恶祭司加内夫



## ■剧情

在曾经以高度文明字号的城市中央，竖立着一座名为泰贝的神殿。据说那里的祭司是魔王加内夫假扮的。马尔斯一行人到底能不能夺回遗失的神剑·法尔西昂呢？

## ■进入条件

故事模式第 15 章过关后

## ■通关奖励

无

## ■攻略

先一路向左边进军即可，需要继续击破王座上的敌人停止魔道器械运转，扩大我方的移动范围、加内夫正体被暗影魔法结界所保护，暂时无法挑战，需要击破分身以及被其控制的姬琪，获得星之宝玉和光之宝玉后打破其暗影魔法结界，BOSS 战需要优先击破传令兵和召唤兵，有魔物特效武器会比较好，最后击破加内夫通关。

## ■通常关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv10 | 堡垒占领战 | 不落要塞 | - | 猎马龙石、圣斧（S级） | - |
| Lv13 | 堡垒占领战 | 漆黑火山 | - | 铁斧 | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv14 | 限制时间杀敌 | 阿伊特利斯市街 | - | 混合药 | - |
| Lv15 | 夹击突破战 | 大平原 | 短时间 | 混合药、大师证（S级） | - |
| Lv17 | 夹击突破战 | 永夜城 | 魔道书·龙石装备 | 斩铁龙石、大师证（S级） | - |
| Lv21 | 限制时间杀敌 | 大平原 | - | 混合药 | - |
| Lv23 | 夹击突破战 | 阿伊特利斯市街 | 枪装备 | 钢枪、圣枪（S级） | - |
| Lv24 | 夹击突破战 | 龙之谷 | - | 混合药、大师证（S级） | - |
| Lv25 | 斗技场 | 王国之森 | - | 混合药 | - |
| Lv26 | 防卫战 | 峡谷荒野 | 回复机会减少 | 钢弓、圣弓（S级） | - |
| Lv28 | 限制时间杀敌 | 王国之森 | - | 混合药 | - |
| Lv30 | 兵长歼灭战 | 大平原 | - | 加内夫的宝玉 | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv30 | 友军营救战 | 不落要塞 | - | 钢剑、灵刀（S级） | - |
| Lv33 | 限制时间杀敌 | 大平原 | - | 混合药 | - |
| Lv34 | 兵长歼灭战 | 不落要塞 | - | 灭龙石、圣龙石（S级） | - |
| Lv35 | 友军营救战 | 王国之森 | 三角互克激化 | 混合药、银龙石（S级） | - |
| Lv50 | 夹击突破战 | 日轮城 | - | 钢龙石、贤者魔道书（S级） | - |
| Lv50 | 防卫战 | 沙漠斗技场 | 斧装备 | 升龙石、勇者之斧（S级） | - |
| Lv40 | 邪恶祭司加内夫 | 世界树 | 阿利提亚的英雄 | 钢色魔道书、圣魔道书（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |

## ■时空扭曲关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv60 | 限制时间杀敌 | 日轮城 | 剑装备 | 马尔斯的王冠、卡米拉之艳斧的术书（S级） | - |
| Lv61 | 限制时间杀敌 | 漆黑火山 | - | 钢色魔道书、布伦希尔德的术书（S级） | - |
| Lv62 | 堡垒占领战 | 王国之森 | 剑装备 | 达利欧斯的王冠、西格弗里德的术书（S级） | - |
| Lv62 | 夹击突破战 | 不落要塞 | 《觉醒》的英雄 | 希达的护胸、封剑·法尔西昂的术书（S级） | - |

# 地图4 基亚兰的侯爵小姐

## 剧情

受到基亚兰城遭受劳斯侯爵奇袭而陷落的消息后，一行人加速赶往基亚兰领。另一方面，基亚兰侯爵的外孙女为了营救被困在城里的侯爵，正在等待反击的机会。

## 进入条件

故事模式通关后

## 通关奖励

琳成为可使用角色

## 攻略

一路往右上攻略即可，上方的希达出来后和其合流。之后琳的图标会在地图右边出现，救出琳后再继续攻略右上城堡内的法乌达，这战必须第一时间消灭召唤暗影的贤者以及强化暗影的鼓舞兵，否则战况会相当艰难。击破全部暗影后可以挑战法乌达，但注意击破了法乌达后他还会召唤邪龙伊比尔扎克出现在地图下方，因此目标是S评价的话一定要尽快击破法乌达（给邪龙留个4、5分钟比较稳妥）。本地图有不少关卡奖励优质武器，而通关后的琳也是非常强力的角色，建议通关后第一时间挑战本地图以强化队伍实力。

## 通常关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv21 | 限制时间杀敌 | 不落要塞 | - | 钢弓 | - |
| Lv22 | 夹击突破战 | 峡谷荒野 | 短时间 | 钢枪、大师证（S级） | - |
| Lv22 | 友军营救战 | 阿伊特利斯城 | - | 钢剑、大师证（S级） | - |
| Lv25 | 限制时间杀敌 | 阿伊特利斯城 | - | 银色魔道书 | - |
| Lv26 | 暗影歼灭战 | 龙之谷 | 步行 | 钢剑、大师证（S级） | - |
| Lv26 | 堡垒占领战 | 异界狭缝 | - | 钢枪、大师证（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv29 | 防卫战 | 阿伊特利斯城 | - | 钢弓 | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv33 | 限制时间杀敌 | 阿伊特利斯城 | - | 钢龙石 | - |
| Lv33 | 斗技场 | 世界树 | - | 钢弓 | - |
| Lv34 | 暗影歼灭战 | 阿伊特利斯市街 | - | 钢龙石、特效药（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv37 | 暗影歼灭战 | 阿伊特利斯城 | - | 钢色魔道书、圣愈（S级） | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv41 | 暗影歼灭战 | 大平原 | - | 钢龙石、克斧枪（S级） | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv41 | 友军营救战 | 漆黑火山 | - | 钢龙石、克剑斧（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv41 | 夹击突破战 | 世界树 | 回复机会减少 | 钢斧、破枪剑（S级） | - |
| Lv42 | 斗技场 | 阿伊特利斯城 | - | 钢弓、特效药（S级） | - |
| Lv50 | 兵长歼灭战 | 王国之森 | 回复机会减少 | 钢斧、勇者之弓（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv50 | 暗影歼灭战 | 日轮城 | - | 钢斧、勇者之剑（S级） | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv50 | 夹击突破战 | 沙漠斗技场 | 三角互克激化 | 钢枪、勇者之枪（S级） | - |
| Lv50 | 夹击突破战 | 漆黑火山 | - | 钢剑、勇者之龙石（S级） | - |
| Lv45 | 基亚兰的侯爵小姐 | 峡谷荒野 | - | 琳的腰带绳、索尔·卡提（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |

## 时空扭曲关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv60 | 防卫战 | 不落要塞 | 《if》的英雄 | 琳的腰带绳、月之光的术书（S级） | - |
| Lv61 | 兵长歼灭战 | 阿伊特利斯城 | 《if》的英雄 | 银色魔道书、破魔矢的术书（S级） | - |
| Lv61 | 限制时间杀敌 | 世界树 | 弓装备 | 姬琪的发饰、索尔·卡提的术书（S级） | - |
| Lv63 | 夹击突破战 | 王国之森 | 《if》的英雄 | 琳的腰带绳、雷神刀的术书（S级） | - |





TIPS：姬琪强化纹章需要大量龙族尾巴素材，缺少的话请去刷历史地图5“重逢与未来”的Lv49限制时间杀敌战斗（龙族图标、地图世界树），带上屠龙武器的话效率很高。

## 地图5 重逢与未来



### ■剧情

落入信奉邪神的教团祭司手中的神官战士被关押在地下神殿之中。为了将陷入九死一生危机中的她营救出来，也为了消灭邪神，勇者们展开了最后的战斗。

### ■进入条件

故事模式通关后

### ■通关奖励

赛莉卡成为可使用角色

### ■攻略

本地图中包围角色图标的眼球怪需要打倒其附近的敌人才能让其四散消失，因此先一路向右打破眼球怪救出赛莉卡，得到情报“4,8……”，中央的法乌达在打倒了4的倍数的敌方部队后可以挑战，之后敌方援军出现。击破马克白和加内夫后再挑战达利欧斯即可，最终战要面对达利欧斯及四只暗影，达利欧斯本身还会复活一次，最后邪龙依然会出现，追求S评价的话尽量给对付邪龙留多时间吧。

### ■通常关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv30 | 夹击突破战 | 异界狭缝 | - | 钢弓 | - |
| Lv30 | 会合阻止战 | 龙之谷 | - | 钢剑 | - |
| Lv30 | 堡垒占领战 | 阿伊特利斯城 | - | 钢斧 | - |
| Lv33 | 限制时间杀敌 | 异界狭缝 | - | 钢色魔道书 | - |
| Lv33 | 斗技场 | 大平原 | - | 钢弓 | - |
| Lv34 | 堡垒占领战 | 世界树 | 骑乘 | 钢剑、大师证（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv35 | 会合阻止战 | 漆黑火山 | - | 钢剑、大师证（S级） | - |
| Lv41 | 限制时间杀敌 | 异界狭缝 | - | 钢枪 | - |
| Lv41 | 限制时间杀敌 | 王国之森 | - | 钢斧 | - |
| Lv41 | 夹击突破战 | 阿伊特利斯城 | - | 钢斧 | - |
| Lv41 | 阴影歼灭战 | 异界狭缝 | - | 钢龙石 | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv42 | 兵长歼灭战 | 世界树 | - | 钢弓、大师证（S级） | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv42 | 会合阻止战 | 沙漠斗技场 | - | 钢龙石、大师证（S级） | - |
| Lv43 | 防卫战 | 异界狭缝 | - | 钢色魔道书、强袭（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv49 | 限制时间杀敌 | 世界树 | - | 钢枪 | - |
| Lv50 | 阴影歼灭战 | 漆黑火山 | 三角互克激化 | 钢枪、特效药（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |
| Lv50 | 会合阻止战 | 不落要塞 | 短时间 | 钢色魔道书、魔法枪（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv50 | 友军营救战 | 异界狭缝 | 弓装备 | 钢龙石、特效药（S级） | ①击破1000人②双人无双击破150人 |
| Lv50 | 阴影歼灭战 | 永夜城 | 回复机会减少 | 麦克白的半边面具、魔法剑（S级） | ①击破1000人②击破1200人 |
| Lv54 | 重逢与未来 | 异界狭缝 | - | 达利欧斯的王冠、淑女剑（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |

### ■时空扭曲关卡

| 难度 | 关卡名称 | 地图 | 攻略限制 | 报酬 | 安娜的记忆 |
|---|---|---|---|---|---|
| Lv60 | 兵长歼灭战 | 异界狭缝 | 《if》的英雄 | 麦克白的半边面具、淑女剑的术书（S级） | - |
| Lv62 | 夹击突破战 | 王国之森 | 《if》的英雄 | 加内夫的宝玉、风神弓的术书（S级） | - |
| Lv64 | 斗技场 | 异界狭缝 | 女性 | 赛莉卡的头饰、艾克希利安 的术书（S级） | - |
| Lv64 | 会合阻止战 | 阿伊特利斯城 | 男性 | 法乌达的首饰、希尔贝利昂的术书（S级） | ①击破1000人②占领5座堡垒 |





TIPS：盗贼是游戏中出现次数最少的敌方兵种，缺少盗贼素材的话可以去打历史模式地图2“亲手开拓的未来”中Lv24兵长歼灭战（常夜城地图）和Lv63友军救出战（大平原地图、时空扭曲关卡），这两关都有盗贼出没。




由国内独立开发者制作的音乐游戏《同步音律喵赛克》于近期登陆PSN港服商店，同时对应PS4与PSV双平台。虽然本作早些时候已经先于国服商店中推出，不过相信港服才是国内大多数人的主力，喜欢下落式音乐游戏的玩家可以考虑入手。游戏带白金奖杯且难度不高，整体素质可圈可点，演奏感相当不俗。

文 哪尼 美编 雷普利

| PS4 / PSV | | |
|---|---|---|
| 同步音律喵赛克 | | MIT |
| Musync | | 音乐 / 中文版 |
| 2017年9月28日 | 本地1人 | 无对应周边 |
| 售价为：198港币 | | |

# 系统简介

1、游戏分为EASY和HARD两种难度，通过十字键↑、↓进行切换。

2、演奏模式分为四键（4K MODE）和六键（6K MODE），固定键位且不可自由更改。

3、由于采用纯按键操作的形式，因此只有单击和面条的音符，去掉了移动版中横向划屏的操作。

4、按Option键可开启商店，虽然目前暂无额外付费内容，不过与奖杯相关。

5、最终评价与同步率相关：A（95%）、S（110%）、EX（117%），而同步率则包含每个音符的判定准确度以及Combo数的加成。




# 游戏特色

1、目前已经收录了59首曲目，涵盖了电子音乐、Vocaloid、古风等不同的类型，既有由国人创作的多首经典曲目，也有像M2U这样的知名作曲人参与。

2、演奏模式中根据曲目的不同风格，包括背景、轨道、音符在内的不同元素都有着与之契合的主题样式。不过玩家无法自由更改。

3、游戏带有Key音的设定，并且在选曲后的确认界面中可以让玩家自由调整（Sound Helper），若不习惯有Key音，则调整为"Auto"即可。




# 奖杯列表

取得本作白金奖杯的难度并不算高，大部分有分数或同步率要求的奖杯都不限定曲目的难度，基本上都可以挑自己擅长的曲目来完成。

| 奖杯 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | 全知全能 | 获得所有奖杯 |
| 铜杯 | 呀吼！ | 获得一次EX成绩 |
| 铜杯 | 精益求精 | 任意一乐曲同步率达到118% |
| 铜杯 | 瞄准！射击！ | 累计5000次产生EX音符判定 |
| 铜杯 | 热热身 | 累计演奏10000个音符 |
| 铜杯 | 勉勉强强 | 获得一次B评价 |
| 铜杯 | 试试高难度？ | 完成一次困难模式的演奏 |
| 铜杯 | 起飞辣 | 3首歌曲达到EX评价 |
| 铜杯 | 专注 | 连续8次游玩同一首曲子 |

| 奖杯 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 铜杯 | 什么鬼？ | 游玩？难度的乐曲中途退出（选《infinity》即可） |
| 铜杯 | 摸摸头 | 在商店摸小酒仙的头10次 |
| 银杯 | 游刃有余 | 累计获得EX成绩30次 |
| 银杯 | 精准打击 | 任意一首乐曲同步率达到120% |
| 银杯 | 动次打次 | 累计18000次产生EX音符判定 |
| 银杯 | 揉揉爪 | 累计演奏50000个音符 |
| 银杯 | 同步音律 | 所有歌曲平均同步率到达110% |
| 银杯 | 旅行家 | 在6个场景中完成演奏 |
| 银杯 | 逐个击破 | 10首乐曲达到EX评价 |

| 奖杯 | 名称 | 取得条件 |
|---|---|---|
| 银杯 | 根本停不下来 | 连续15次游玩同壹首曲子 |
| 银杯 | 三心二意 | 连续10次游玩不同曲目 |
| 银杯 | 多线程 | 6键模式获得一次EX评价 |
| 金杯 | 演奏家 | 累计获得EX成绩100次 |
| 金杯 | 播放器 | 任意一首乐曲同步率达到122% |
| 金杯 | 节拍器 | 累计50000次产生EX音符判定 |
| 金杯 | 按键杀手 | 累计演奏200000个音符 |
| 金杯 | 心之同步 | 所有歌曲平均同步率到达115% |
| 金杯 | 环游 | 游玩全部本体歌曲和谱面 |

# N+应援团

## 精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



**久候多时，《塞尔达传说 旷野之息》中文版终于要在明年初与大家见面！虽说许多有爱的玩家早已把这款佳作玩了个通透，不过就冲着终于能“解锁”的剧情，这二周目也是很有开启价值的。在兴奋的等待之余，十月底重磅大作《超级马里奥 奥德赛》也已经在向玩家招手，再加上近期还有不少游戏登陆任系主机平台，今年秋季，想必也会是一个充满欢乐的游戏季。**

## 《牧场物语 双子村+》12月14日登陆3DS

《牧场物语 双子村+》是2010年发售在NDS平台的《双子村》的加强移植版，游戏以分别擅长畜牧业、种植业的两个村庄为特色活动场所，玩家可以任选其一发展自己的农业，享受悠闲的田间生活。与系列以往作品一样，本作能做的事情也非常丰富，除了种植、牧畜、参与农业贸易外，还可以自由改装屋子里外，扩大田地或增加农业设施。通过马车，玩家甚至还能搬家到另一个村子，体验不同的游玩乐趣。3DS版的《双子村+》在操作上有所改善，并且支持最多4人局域或在线联机游玩，还可以使用邂逅通信与其他玩家交换礼物。






## NS《塞尔达传说 旷野之息》明年初推出中文版

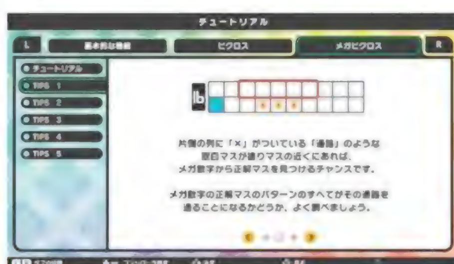
香港任天堂在近日更新了一段影像，由制作人青沼英二亲自宣布，《塞尔达传说 旷野之息》将于2018年初在NS平台上推出中文版，繁体版译名为《萨尔达传说 旷野之息》，简体版译名为《塞尔达传说 旷野之息》，保留大陆与台湾的翻译区别。已购买游戏本体的玩家，届时可以通过在线更新资料的形式选择简繁中文字幕，无需再另购游戏。

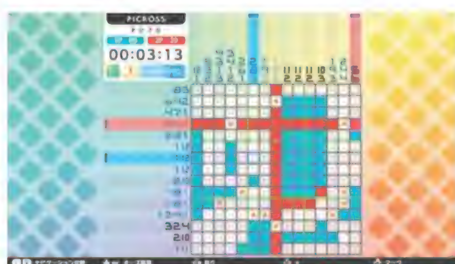



## NS《绘图方块S》开始配信

NS平台数字解谜游戏《绘图方块S》已在9月28日开始配信，售价为800日元（不含税）。本作继承了3DS版《绘图方块》的“绘图方块（ピクロス）”与“百万绘图方块（メガピクロス）”这两种玩法模式，收录的题目更是多达300条。根据格子的数量，解谜界面分成5×5、10×10、15×15、20×15四种尺寸，游戏会提供亲切的教学指导与各种细节上的游玩技巧，玩家还能视自身水平开启或关闭“辅助功能（アシスト机能）”，上手更加容易。本作支持一台机器双人游玩，玩家既可协力解谜，也能相互竞赛谁解开的谜题更多。不过遗憾的是，本作无法在线联机，也不支持触屏操作。



## NS《神臂斗士》更新Ver.3.1版本补丁

《神臂斗士》在9月29日放出了最新的版本补丁，修正了部分游戏漏洞，并增加了一个新场地“拳击练习场（スパ-リングリング）”，该场地没有特殊道具，不过会作为排位赛地图出现。此外，补丁还针对游戏的平衡性做出了调整，例如增加忍者罗的“空中雾隐之术（跳跃后空中冲刺时发动的忍术）”的移动距离，改变部分拳套的出收拳速度等。




## NS《星露谷物语》发售 欧美版自带中文



《星露谷物语》是一款玩法类似于《牧场物语》的虚拟经营类游戏，玩家在游戏中扮演的是一位继承牧场的少年，可以进行畜牧、种植农作物、钓鱼、挖矿等农场活动，逐渐经营属于自己的农场。与《牧场物语》不同，本作整体偏向欧美风，无论人设还是庄园建筑都充满了西方特色，而系统也有所区别，比如加入了收集矿物与文化遗产的玩法，还有怪物洞窟等场所。游戏的NPC有数十名之多，玩家除了能与之交流，还可以与心仪的角色走进婚姻殿堂。本作的欧美版已于10月5日在NS平台上发售，可选中文语言。





## 恐怖游戏《送行犬》年内登陆NS

Mebius宣布将于年内在NS上推出一款名为《送行犬》的恐怖游戏，该游戏改编自日本作家饭岛多纪哉的同名短篇小说，在原作基础上追加了由作者亲自执笔的全新剧情，目前已放出一段由声优今村彩夏作为旁白的宣传影像，但游戏的详情仍未公布。

送行犬是日本传说中的一种犬形妖怪，会在夜晚护送独自出行的旅人，不过若是在送行犬的视野内跌倒，则会遭其袭击。为了逃过被撕食的悲惨命运，跌倒者通常会装作休息之态，此时送行犬会等候休息者，不会发动攻击。







## NS独占RPG《高尔夫物语》正式发售

《高尔夫物语》是一款2D卡通风的高尔夫题材RPG，讲述了主人公为了达成父亲梦想而走上职业运动员之路的故事。游戏共有8个独特的高尔夫场景，玩家可以与不同的城镇NPC交流，挖掘故事中的秘密。场景通过推动故事逐一解锁，之后便能选择单人或对战模式进行高尔夫运动。游戏收录了巡回锦标赛、沙地高尔夫、迷你高尔夫等玩法，玩家还能接受掷飞镖、赛跑、寻宝等有趣的任务。完成任务或解开谜题后，可以购买新的运动器材来增强自身实力，挑战更强的高尔夫对手。本作的美版已于9月28日正式发售，日版将于今秋发售。








# 第二弹DLC版本更新重点综述

随着最终章《元和偃武》的推出，威廉的讨鬼之旅总算是告一段落了。游戏内容方面，也正如大家所预测的一样，新增了五周目难度“仁王之道”，以及可以无限挑战的“无间狱”模式。除此之外，按照惯例上个版本强势的无敌居合流同样被小弟砍成了废物，目前存活的流派仅剩下最初便存在的绝境流了，真是令一路肝过来的玩家苦不堪言。

文 六等星 美编 咕噜

主机对应版本 1.19
新增 DLC 剧情内容时间 ：1~2 小时

| 仁王 | | Koei Tecmo (PS4) | |
|---|---|---|---|
| NIOH | | 动作角色扮演 | 中文版 |
| 2017 年 2 月 9 日 | 本地 1 人、在线 2 ~ 4 人 | 无对应周边 | |
| 售价为 428 港币 | | | |

◆新增对应奖杯、内置称号成就、游玩记录等。

◆解锁人物等级上限至 750 级，单项属性可提升至 200。并在满级后开放 1000 级的能力修正（巅峰等级？），可修正能力有提高攻击力、防御力、生命值、幸运四项属性。装备等级上限提升至 320 级，+ 值提升至 139（无间狱最终层获得）。

## 1.18收费内容

◆新增难度“仁王之道”，任务难度等级为 950—1220 级。除了增加敌人数据外，改变了部分地图怪物配置，并在红光敌人的攻击中新增了混沌、粘液、缓慢、恶臭等负面效果。该难度需购买 3 弹 DLC 才能解锁，仅购买“元和偃武“只能解锁“修罗之道”。

◆新增任务篇章“大坂之役 夏篇”，内含 3 个主线剧情关卡，8 个支线关卡，1 个高难度关卡，1 个逢魔难度关卡。

◆新增模式“无间狱”，购买任意一弹 DLC 即可开启，但能突破的层数与周目相关（变相与购买 DLC 数量相关）。

◆新增守护灵“蛇目蝶、“九尾”；新增幻化形象“玛利亚”、“丰臣秀赖”；新增多套神宝恩惠套装。



## 1.18免费内容

◆原武技、忍术、阴阳术新增技能，并对其中部分修改效果。

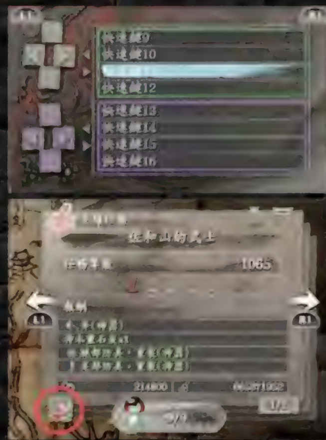
◆新增主动道具、肢体动作、更多精华容量的灵石。

◆部分套装、技能、武器、家纹数据调整。

◆道具栏可在锻造铺内用熟练度开启 4 页，并在游戏个性设定中可自由更改需要的道具栏页数。

◆关卡选择界面增加温泉收集图标。

◆修正大量 BUG。



## 仁王之道

在拥有 3 弹 DLC 的情况下，通关“顿悟之道”的“女王之眼”即可解锁“仁王之道”，任务等级区间为 950—1220 级，部分关卡的敌人也进行了重新分配。数据提升外，杂兵并没有显著变化，但拥有的状态效果更加致命，例如被攻击到便会迟钝，或是攻击属性自带混沌的敌人。

而装备方面，等级上限也随之提升到了 320 级（和初版的 BUG 锻造装备一致）神器的 + 值也从 31 开始。

## 新增武技浅析

本次 DLC 虽然没有增加武器，但新增的武技实用度与华丽度都相当出色，并且在部分动作细节上也进行了修改，部分武技的效果也进行了更为人性化的调整。

### 太刀

流影斩演示动画相当酷炫，可以理解为斩钉截铁绕后的同时额外增加 3 次攻击，但实际使用情况来看并不算上强力，毕竟在位移的同时施加攻击，就一定要考虑敌人的防御与站位，例如面对死防的敌人时，在第一刀打在防御后，后面数刀或者打空，或者打在防御上造成二次位移效果，最终

不仅没有绕到敌人身后，反而拉远了距离。但面对不会防御的妖鬼而言，便非常有效，不仅能够用灵活的走位打乱AI的攻击模式，伤害与属性叠加也非常给力。

另外奥义活人剑新增的防御成功判定延长时间也非常实用，这下可以无脑弹反了。

## 双刀

雷神便是伊达政宗使用的Z字斩，长按△键，根据按住的时间长短决定出几刀，最高可以达到3次攻击5段伤害。实际用起来其实与太刀的流影斩感觉类似，不过每一次出刀都会带有一定位移修正，但碰到死防的敌人最后一下崩解下劈仍有很大几率落空。反正按键操作不与其他武技冲突，适合面对复数硬直较低杂兵的情况。

流·人则有些尴尬，虽然凑齐了双刀的流·天地人，但短距离突进+野风的伤害与缓慢的出手不成正比，用来作为输出武技效率不足，面对人形敌人也没有足够的崩解能力，还是老牌的野风更加无脑一些吧。

## 枪

回天冲弥补了枪缺乏爆发的弱点，虽然起手很慢，远不如居合方便，但超远的距离、极高的伤害，以及贯穿目标的效果，在面对大多数敌人时效果相当不错。

乱击枪与双刀的乱斩相似，但配合枪使用起来更加强力。首先乱击枪连续不断的多段伤害弥补了枪无法快速累积属性的弱势，这一点对于本身就有多段攻击的双刀来说意义不大。其次，枪自身的崩解数值很高，配合乱击枪能够快速击破死防敌人的防御，而且乱击枪的耗精很低，约为乱斩的1/3，可以说没有几个人形敌人扛得住被乱击枪按在角落里摩擦。而对付妖鬼时，乱击枪可以依靠枪体变这个武技收手，加强了灵活性，可算是目前最强无脑武技。

## 斧

熊威与大太刀的逆水类似，然而出招速度更慢，很难想象出有什么实际作用。

另一个武技荒驹同样非常尴尬，崩解的效果虽强，但距离较短，并且没有位移修正，想要崩解然后触发处决伤害到不如选择其他武技更为直接。至于这两个武技对付妖鬼……作用应该更小了吧。

## 锁镰

缚绝的两下位移攻击与锁镰的其他武技相比并不出彩，但也有胜于无，在武器附带防御贯穿词缀时，任何段位都可以用这招打出可观的崩解。

乱天龙不仅名字酷炫，实际用起来也相当给力。超大范围多段攻击，崩解、伤害、属性累计都很出色，可惜最后一段攻击没有位移修正，容易打空。就算玩家对锁链并不熟练的话，在新DLC的关卡中，锁链妖鬼使用的乱天龙绝对会让你印象深刻。

## 旋棍

旋棍上个版本对人形敌人的弱势在更新后有了不小的提升，例如武技面对防御的敌人时击退的距离减小、武技崩解力提升等。不过与其他一些无脑武技相比还是略显不足。

新增的绝招寸劲与寸劲的用法相同，但拥有更远的突进距离与更高的伤害，判定范围要比视觉上更远一些。虽使用的机会不多，但不与其他武技按键冲突，极大改善了旋棍没有瞬间突进的弱势。

天上连相当于在推突前增加了两段攻击，但这两段攻击没有任何位移修正，对付小型敌人较容易打空，这种情况下效果反而不如推突，不过对付大型妖鬼时，可以做到走位的同时，一边打出可观的伤害。

千弁莲相比屠龙要好得多，判定时间非常宽松，可惜本武技没有处决特写镜头，使得部分人形敌人可以防御下弹反后的连击，好在后续的攻击本身崩解力也相当优秀。尤其在对战阿胜时，弹反阿胜的突刺发动千弁莲，阿胜却直接穿过了玩家跑到了身后XD。

# 无间狱

万众期待的“大秘境模式”无间狱终于实装，也标志着《仁王》这款动作游戏正式进化成以刷为乐的完全体。相对于以往类似的关卡模式，无间狱在玩法上还是添加了许多新颖的设定，下文将简要说明一下无间狱的系统设定。

## 构成设定

玩家需要通过大地图左侧“∞”的标志，消耗道具“裂掉的酒盅”进入无间狱，根据玩家周目数的进度（完成任务“女王之眼”即为本周目通过）开放层数，通过“仁王之道”后无间狱最大可达到999层，玩家可任意选择以通过的层数开始无间狱。

每一层无间狱由6个部分组成，分别为此岸、地狱和4个彼岸。玩家将从拥有神社的此岸出发，背后的洞窟便是挑战BOSS的地狱房间，正前方四名船夫则分别对应不同的彼岸，彼岸为随机地图生成的独立关卡。

在战胜地狱场景中的BOSS后，调查正中间的光团便会离开无间狱，调查旁边的地藏木灵则可前往下一层。如果在无间狱中失去刀冢（未收回精华连续死亡）则为失败，无间狱内所有的奖励都将会失去。



## 常世同行

可以支持3名玩家常世同行共同挑战无间狱。当玩家帮助其他玩家突破此前未突破的层数时，还能得到额外的常世之泪作为奖励。



## 不利效果

虽然玩家可以直接从此岸处前往地狱挑战BOSS，但会受到红蓝黄白4种不利效果影响，标识显示在血条右侧，按下触控板可详细看到每一个不利效果的属性，比如禁用道具、缓慢、恶臭，这类不利效果都会大大提高BOSS的难度。

玩家通过调查彼岸关卡中的地藏木灵即可回到此岸并消除一个不利效果，根据船夫旁旗帜的颜色可以区分每个彼岸对应的不利效果。



# 特殊道具

## 灵命丹

无间狱内特有的生命药，效果以及加成与仙药相同，上限 8 个，最少不低于 3 个。

获取方法 ：无间狱敌人掉落。

## 招灵之铃

将无间狱内失去的刀冢与精华收回，效果与招灵蜡烛相同。

获取方法 ：无间狱敌人极低概率掉落。

## 常世之物

无间狱中显示为灰色装备，并且无法查看除名字外的任何属性，只有在离开无间狱后才会在奖励界面鉴定出装备的完整属性。随着无间狱的深入，鉴定出的等级与 + 值都会随之提高，并且出现神宝的概率也会提升。

获取方法 ：无间狱内 BOSS 掉落、常世之泪封装。



## 常世之泪

常世之泪的目的便是在神社处，使用常世封装将背包内平常的装备进行封装，转变为常世之物，可以使一件词缀不错但为神器的装备通过这种方式转换为神宝。

获取方法 ：常世同行、首次通过层数、无间狱敌人掉落



# 恩惠套装叠加BUG

既然常识之泪可将神器转换为神宝，那么也就表明神器中会有一览词缀被替换成恩惠套装词缀，甚至继承词缀也会转变为恩惠套装词缀，当这个装备作为合魂材料时，系统便会将恩惠词缀判定为可继承词缀，替换掉基底的继承词缀，从而达到双恩惠套装词缀的效果。

1. 玩家首先需要准备大量封装神器，神器的要求很简单，只需要满词缀、有继承词缀、无套装词缀即可，很多神器都符合这个要求。

2. 进入无间狱 20 层以上，并在 20 层后再次挑战 5 层以上的关卡，随后在准备离开的层数进行备份存档。(层数越高 转变为神宝概率越高)

3. 将材料进行封装，然后战胜 BOSS 离开无间狱，当材料装备转变为神宝后，观察是否是继承词缀转变为了恩惠套装词缀。如果失败则读档再次进行本步骤。

4. 当获得可继承词缀的神宝后，喂满爱用度即可通过合魂将恩惠套装效果继承。

由于继承词缀转变的概率仅为 1/7，本身转变为神宝的概率也不算可观，所以推荐尽可能高的层数，并准备尽可能多的继承用神器材料与封装用的精华。



## 3恩惠套装叠加

除了恩惠叠加 BUG 外，上一个版本中还出现了一个解锁词缀的 BUG ：在常世同行的锻造铺中，重炼界面时选择任意属性，当提示“确定替换属性”确认菜单时断开网络，这时确认菜单不会关闭，按下确定后在单人游戏中回到铁匠铺，即可将部分装备第一个上锁词缀解锁。

在 1.19 版本中这个 BUG 更改为消除第一个词缀，这也就表明可以通过常世之泪封装再次添加一个恩惠套装属性，配合前文的 BUG 便可打造出 3 恩惠套装属性的装备，对于远程武器和副手武器来说提升很大。

# 流程

注 ：下文以“仁王之道”难度为准。

## 主线任务1 六文钱的决心

| 任务等级 | 1170 |
| --- | --- |
| 任务报酬 | 太郎大刀（神器）<br>欲邪旋棍（神器）<br>头部防具（神器）<br>神木灵石炭 |
| 报酬金钱 | 235800 |
| 报酬精华 | 784571952 |

本关建议玩家准备一把火属性武器，因为奖杯“炮击停止！”需要火属性攻击油罐，产生爆炸摧毁大炮才能完成。

玩家将从真田之阵山脚下开始出发，前半段场景远处会有炮火攻击玩家。炮火虽然会对玩家造成不小的伤害，但是也可以利用炮火摧毁场景内的箭塔，以及阻挡道路的木排。

在遇到第一个神社后左转，右手边有一个箭塔，左手边的木栏可以看到木灵 1/9，但是被木排阻拦，玩家需要用火属性武器引爆油罐，或者勾引炮火摧毁木排，才能进入并获取这只木灵。



顺着道路前进，在第一座桥上消灭第一名十勇士（忍者）后，打开大门，打碎左边箭塔下方的木箱便能看到木灵 2/10。



顺着山道向上前进，第一个拐口处便能看到炮台 1/5 以及一个油罐，用火属性攻击攻击油罐即可破坏炮台，之后 4 个炮台同理。



继续向上前进会遇见第二名十勇士（大太刀），旁边已经裂开的炮台不算在收集品内。这个场景内左边的大门打开为正路，引诱火炮摧毁场景内的箭塔，可以打通正前方的廊道。直行能看到炮台 2/5，但是旁边没有油罐，需要勾引背着油罐的伏次郎过来引爆才能摧毁。



摧毁后沿着右边的山道向下，虽然是条死路，不过消灭了第三名十勇士（双刀）后能看到木灵 3/10。



摧毁炮台的位置向左进入山洞则能看到温泉，从山洞另一头出去便可以回到之前第二名十勇士（大太刀）背后的大门处。从大门背后一侧的楼梯爬到木门上方，还能发现木灵 4/10。



继续沿着山道向上，右手边有一个向上攀登的木梯，上去后能遇见第四名十勇士（锁镰），附近还能发现木灵 5/10。



沿路直行或者回头沿着山道向上都会遇见第五名十勇士（旋棍），消灭敌人后旁边能看到炮台 3/5。



炮台旁边还有木灵 6/10。接着继续沿着山道向上便能到达第二个神社处。



神社处向上打开大门，遇见第六名十勇士（斧），十勇士左边的木梯上到二层平台可以发现木灵 7/10，右边则是炮台 4/5。





接着进入平台下方的房间内，打开宝箱获得山砦钥匙，离开这个场景。

向前走一会便能看到炮台 5/5 以及木灵 8/10，跳回到山道上能看到左边的第七名十勇士（枪）。



在第二座桥上遇见第八名十勇士（锁镰），消灭后打开大门，大门正上方的平台能发现木灵 9/10。



进入房间内遇见第九名十勇士（太刀），身后便是通往 BOSS 的大门，大门左边的箭塔上能发现木灵 10/10。



## BOSS战：真田幸村



本战真田幸村的攻击方式与前一弹 DLC 没有太大区别，无非加快了攻击速度与大范围攻击的使用频率，并且多了一招守护灵蛇目蝶的旋风攻击，更快的攻击频率反而使真田幸村的九十九槽消耗更加快速，难度下降，并且 AI 设计没有强化，弓箭无脑打头处决的方法同样有效。需要注意在真田幸村的体力一半时猿飞佐助会作为一般敌人参战，并非本关需要解决的目标，推荐使用守护灵护符的处决来迎战两名人形敌人，好在血量都不算高。

## 主线任务2 怨恨奔流

| 任务等级 | 1185 |
| --- | --- |
| 任务报酬 | 灵石之腕×5<br>怪鸟之喙×5<br>次郎太刀（神器）<br>金刚旋杵（雷属性） |
| 报酬金钱 | 238800 |
| 报酬精华 | 799771952 |

在经过神社后便能看到前方伊达政宗、伊达成实正在与妖鬼作战，从左边的台阶上来，打碎木箱来到房屋右侧能发现木灵 1/9。



接着穿过房屋打开大门，与政宗和成实会和。在正路反方向的角落里还能发现木灵 2/9。

继续前行天空会飞来本关 BOSS 阴摩罗鬼，并阻拦前进的道路，只需要用弓箭射击阴摩罗鬼的头部便可继续前行，并可获得奖杯“击退怪鸟”，不用清理完场景内的妖鬼。大门右边枯树下，能发现木灵 3/9。



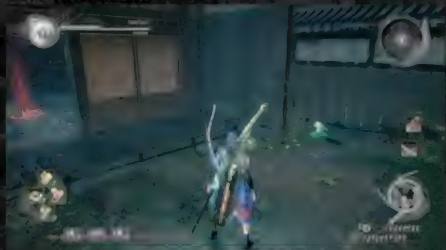
继续前进来到马栏内，角落里能发现木灵 4/9，木灵旁边的小木门打开是回到神社的捷径。



小木门相反的方向为正路，沿着废墟堆砌成的坡道上来后，贴着左边的墙壁前进，毁掉纸门后继续贴着左边的墙壁，直到遇见一扇有常世妖鬼把守的大门，消灭妖鬼打开大门既能看到木灵 5/9。



回到之前毁掉纸门处的位置，这次沿着右边的前进，毁掉隔壁的一扇纸门出去便能看到木灵 6/9。上一扇纸门对面还有一只泥墙怪，通过后能发现本关的温泉。



在还没有离开房间但已经能看到第二座神社的位置，房间角落内的木箱打碎能看到木灵 7/9。



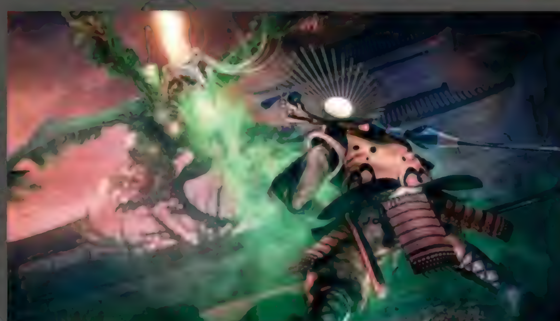
第二次击退阴摩罗鬼后，爬上场景处的一座木梯，摧毁前方的木箱便能看到木灵 8/9。



继续前进，在 BOSS 战前政宗和成实会找借口开溜，通过桥梁之前的一堆废墟旁能发现木灵 9/9。



### BOSS战：阴摩罗鬼



不由令人联想到《讨鬼传》中的火凶鸟，在流程中我们便能发现怪物的弱点在头部的水晶。BOSS 没有形态变化一说，从头到尾的战斗模式相同，玩家可以用弓箭攻击 2 次头部使其陷入硬直，之后头部发光的部位便会破裂，因此推荐在半血后再考虑攻击头部。阴摩罗鬼 AI 比较弱智，打法上并不难，但是伤害极高，风属性伤害还使得玩家的攻击力大幅度下降，大大降低容错率。

玩家仅在腿部进攻的话，阴摩罗鬼会不停使用回旋攻击，中间的硬直可以攻击一次，依靠这个特性往往可以安全地消磨许多生命。当 BOSS 上空时最为安全的地方便是 BOSS 的正下方，并且上段高位攻击还能造成弱点伤害，下落攻击时也会有很明显的抬手，容易躲闪。

## 主线任务3 最后的武士

| 任务等级 | 1195 |
| --- | --- |
| 任务报酬 | 妖狐之尾×5<br>制作书：山姥之枪<br>大髓灵石×4<br>士魂石×3 |
| 报酬金钱 | 240800 |
| 报酬精华 | 810971952 |

出场后，回身下楼梯便能看到木灵 1/6。

进入一间屋子，左手边方向能发现一只泥墙，通过后能找到本关的温泉。顺着正路来到第二间有许多浮世绘纸门的屋子内，最深处的一名祸津武士



身上能获得接待室钥匙，随后可以大门左边的大门离开。顺着晶石藤蔓来到二层，该场景处有一扇门通往下层场景的门，但被废墟阻拦，门边上可以看到木灵 2/6。



从神社旁的晶石藤蔓向上，跳入一间房屋内，右边是通往神社的捷径，左边出去能看到木灵 3/6。

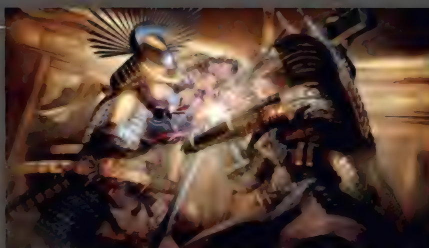
跟随右上角的雷达找到第一个尸狂炼金装置

（红色圆圈），摧毁所有装置可以获得奖杯“不祥邪法”，基本都在必经之路上，并且雷达指引范围很大，下文就不在叙述。从装置旁的晶石藤蔓继续向上前进来到第三层，一处拐角废墟的位置能看到木灵 4/6，接着打开前方的大门，遇到第三座神社。

神社旁边的门还无法打开，选择从梯子向下进入大坂城内部。内部基本没有岔道，一路直行，注意不要遗漏尸狂炼金装置。在找到向上前行的晶石藤蔓后，前方将经历 2 场 BOSS 战，分别为大谷吉继和石田三成，与流程中的打法没有区别，注意先摧毁晶石防止 BOSS 加血即可。其中战胜大谷吉继的通道内，正前方能打开回到神社的捷径，右边的楼梯下去能找到木灵 5/6。

开启第三座神社后继续沿着晶石藤蔓向上便会遇见新 BOSS——丰臣秀赖，BOSS 门前左边还有一个温泉可以泡。

## BOSS战：丰臣秀赖



秀赖开始以人类形态登场，招式为太刀与双刀的加强版，攻击频繁、套路复杂、无法弹反。建议不要太过奔放，使用守护灵护符或者埋火之类的解决第一形态，需要注意埋火水母的麻痹效果一次无法造成麻痹，不推荐使用。半血后进入进入妖鬼形态，不过仅有精力条变成紫色，多了几招远程攻击，其他无异，使用守护灵同样可以击倒并处决。



战胜秀赖后，真田幸村会与玩家一同行动。开门右边向上的楼梯背后藏有木灵 6/6。接着玩家会引战尸狂版的真田十勇士，在有 NPC 的帮助下非常简单。之后再次向上前进便会迎接最终 BOSS。

## BOSS战：九尾妖狐

战斗场景非常酷炫，九尾妖狐也很气派，不过招式就显得有些无力了，尤其对于有过共斗游戏或者魂系游戏经验的玩家来说，九尾的招式太过常见，抬手明显、躲避简单，无非就是拍爪、扫尾、火球、激光。

一阶段九尾头部长有两只手臂，会向玩家投掷石块，攻击手臂会造成弱点伤害。在手臂断掉后九尾会陷入一小段硬直时间，当两个手臂都断掉后会进入暴走阶段，场景会变色深蓝色，招式会增加许多大范围的远程攻击，不过躲避起来都非常容易，之后九尾便会在暴走与非暴走之间反复切换形态。除了被天空漂浮的火球连续命中外，没有太多致命招式，在真田幸村的配合下，最终战还是比较简单的。

## 支线任务1 鬼的忠诚

| 任务等级 | 1173 |
|---|---|
| 任务报酬 | 御神水 × 3<br>制作书：笑面青江<br>达摩之灰 × 2<br>最高级铁铸块 × 6 |
| 报酬金钱 | 354600 |
| 报酬精华 | 1573943904 |

进入最终目的地后有三波怪物，第一波是辘轳首与两名伏次郎，第二波为两只忍犬和一只妖鬼，第三波是两名生剥鬼，最后一波仅有一名祸津武士。



## 支线任务2 急袭平野川

| 任务等级 | 1180 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：大御所头巾<br>配件（神宝）<br>淤泥壶 × 3 |
| 报酬金钱 | 356700 |
| 报酬精华 | 1193657928 |



沿路的杂兵都可以无视，直接奔向目的地迎战 BOSS。BOSS 为拥有饭刚和雷狮子双守护灵的岛左近，招式也与剧情本篇中的稍有变化，以刚猛的上段招式为主。虽然伤害可怕，但 AI 的行动模式比较固定化，每一招硬直间隙都有进攻的机会，尤其对于大太刀、枪这种有长度优势的武器，把握节奏抓间隙偷刀非常安逸。一般来说岛左近以风居多，雷属性的话被减速后难度会直线上升，用守护灵或者埋火的话就更为简单了。

## 支线任务3 智勇之芽

| 任务等级 | 1173 |
|---|---|
| 任务报酬 | 御神水 × 3<br>制作书：神符八日月前立头盔<br>大阴神之酒 × 3<br>除雷护身符（神宝）<br>最高级铁甲片 × 6 |
| 报酬金钱 | 358800 |
| 报酬精华 | 1202057928 |

与片仓重长一同战斗，直接奔向目的地即可，BOSS 是老面孔怨灵鬼了，没有太多讲究。注意随着怨灵鬼血量的下降，场景中还会刷新出亡骸武者与妖鬼，不用太过在意，专心击败怨灵鬼即可。

## 支线任务4 慧眼人士

| 任务等级 | 1190 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：玄翁大锤<br>足部防具（神器）<br>御箭护符 × 2<br>最高级皮绳 × 6 |
| 报酬金钱 | 359700 |
| 报酬精华 | 1210457928 |

与立花宗茂一同战斗，需要在地图上标识的三个宝箱中找到正确的收集品，直接跑酷奔向宝箱即可，沿途怪物没有太大威胁。

## 支线任务5 阴之守护者

| 任务等级 | 1197 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：两面宿难之斧<br>腿部防具（神器）<br>净化过的笔 × 2<br>年轻阴阳师的遗发 × 1 |
| 报酬金钱 | 361800 |
| 报酬精华 | 1218857928 |

与阿福一同战斗，对这张地图熟悉的玩家会发现本任务的路线为前一个任务相反的道路。目标

点BOSS为夜枭，但千万别看它好欺负，在血量下降1/3后，场景内会刷新一名阴阳师和轱辘首，频繁的阴阳术和远程攻击可以令玩家连仙药都吃不出来，并且夜枭的落雷是锁定玩家攻击，阿福的低血量起不到任何嘲讽的作用。

## 支线任务6 百人比武

| 任务等级 | 1205 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：同田贯正国<br>活魂石×2<br>微尘丸<br>黄泉水罐×2 |
| 报酬金钱 | 242800 |
| 报酬精华 | 822171952 |

别被一百个敌人吓到，其中大部分都是杂兵，血量很低，而且没有恶心的组合，BOSS也没有效果词缀。参战的BOSS有龙之进、阿福、服部半藏、井伊直政、立花宗茂、本多忠胜、佐佐木小次郎与宫本武藏（双BOSS）。



## 支线任务7 三途川的过路费

| 任务等级 | 1210 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：小松明<br>身体防具（神器）<br>黏胶×2<br>最高级皮甲片×6 |
| 报酬金钱 | 365700 |
| 报酬精华 | 1244057928 |

玩家首先需要分别迎战5名真田十勇士与猿飞佐助，利用场景中的一处高低差可以很轻松的将这几名人形敌人处决死。之后真田幸村会登场，打法与流程无异，但是当真田幸村血量下降1/2时会依次出现数只琵琶牧牧，如果没有迅速清除的话会召唤出地上的尸狂，非常棘手。当尸狂与真田幸村同场的时候推荐先利用高低差或者埋火之类的手段解决尸狂，对弓箭有信心的也可以瞄准真田幸村的头部，直接数次处决结束战斗。

## 支线任务8 超忍

| 任务等级 | 1215 |
|---|---|
| 任务报酬 | 制作书：龙剑<br>防具·轻装（神器）<br>忍者工具箱×3<br>锁镰（神器） |
| 报酬金钱 | 61200 |
| 报酬精华 | 416685976 |

玩家将挑战《忍龙》中隼龙的祖先隼仁，攻击方式不仅使用了《仁王》太刀与锁镰的模组《忍龙》中的招式也一应俱全。“仁王之道”难度下，除非装备碾压或者操作精湛，不然很难与动作灵敏的隼仁硬碰硬，更别说一触即死的超高伤害。既然来到



了《仁王》的主场 就应当发挥出自身外乡人的优势，利用埋火与守护灵护符配合场景内的大石头，想要胜利还是不算难的。

除了作为彩蛋BOSS外，隼仁还有一定几率掉落“火炎龙术”与“饭刚落”的技能书，获取后直接在神社和菜单的武技设定中修改即可，无需消耗技能点。至于这个彩蛋想要透露什么消息，目前也不得而知。（《忍龙》新作，不存在的）





## 高难度任务 业报的终结

| 任务等级 | 1220 |
|---|---|
| 制作书 | 雷上动<br>妖狐之尾×5<br>知名阴阳师的遗发×1<br>布都御魂（雷属性） |



玩家将要同时面对妖鬼形态的丰臣秀赖与九尾妖狐，就算使用了比较强力的BD套路，在没有达到装备碾压的情况下本任务还是相当困难的，可以适当考虑“常世同行”与其他玩家一同共斗。

单人作战推荐优先解决丰臣秀赖，毕竟人形BOSS处理手段比较多，处决造成的伤害也比较可观，并且九尾妖狐在没有断掉手臂的情况下，攻击还是以远程的丢石头为主，不会造成太大的威胁，难点就在于解决丰臣秀赖后，还剩下多少补给与血量超高的九尾妖狐一战。





# 奖杯指南



### DLC奖杯列表

| 杯种 | 名称 |
|---|---|
| 灵石失控 | 完成“六文钱的决心” |
| 前往淀君身边 | 完成“怨恨奔流” |
| 乱世终焉 | 完成“最后的武士” |
| 带来太平之人 | 完成大坂之役·夏篇所有任务 |
| 最后的修罗 | 完成“修罗之道”的大坂之役·夏篇所有任务 |
| 温泉巡礼 | 泡过大坂之役·夏篇的所有温泉 |
| 最后的向导 | 回收大坂之役·夏篇所有木灵 |
| 身经百战之兵 | 以强者之道以上的难易度完成“百人比武” |
| 超越超忍者 | 以强者之道以上的难易度完成“超忍” |
| 无间行脚 | 完成“无间狱”第20阶层 |
| 炮击停止！ | 于“六文钱的决心”中破坏所有可破坏的大炮 |
| 击退怪鸟 | 于“怨恨奔流”的途中使阴摩罗鬼撤退 |
| 不祥邪法 | 于“最后的武士”中破坏所有尸狂炼金装置 |

本弹DLC奖杯获取要比前两弹简单许多，不仅没有了新周目的全任务奖杯，“最后的修罗”也仅需完成主线、支线、高难度共计12个任务即可，不再包含逢魔与修炼场。

3个剧情触发奖杯获取方法都在前文的流程攻略中讲解了，无间狱20层需要通过“修罗之道”的女王之眼才可到达，难度也仅在“修罗之道”难度的水平，就算装备不好的玩家也可以通过常世同行来轻松的完成。






特别企划
SPECIAL FEATURE

# 从2分差评到6000万销量

## 记世界第一跳舞游戏系列：《舞力全开》

2017年10月24日，“《舞力全开》（Just Dance）系列”的第9部正统作品——《舞力全开2018》就会在北美率先登场。这个时间距离系列首作的发售日是8年零7天。如今该系列在全球的累计销量已经超过6000万，是名副其实的世界第一跳舞游戏系列。尽管该作在欧美玩家心目中已是无人不知、无人不晓，但中国玩家对它并不了解，甚至有很多误解，事实上这个系列同样适合中国玩家。趁着新作上市前的空窗期，我将带领大家认识这个在欧美红到发紫的人气系列，同时后面还有《舞力全开2018》的预热情报。

文 纱迦 美编 NINA

## 横跨3个体感时代的赢家：系列回顾



今天我们将唱歌游戏和跳舞游戏都归入音乐游戏这一大类，不过跳舞游戏可以笼统分为两种：体感和非体感。最早出现的跳舞游戏都是非体感的，本质上还是按键式的音乐游戏。像上世纪90年代末红极一时的《纵情跳跃》《热舞革命》，还有后来风靡国内网吧的各种“团”。Konami的《热舞革命》（即DDR）看上去似乎用到了整个身体，但实际上只要玩家在正确的时机踩上对应的按键即可，只是用脚代替了手，舞步什么是不需要的。要想实现体感玩法，必须配合专用硬件才能实现。虽然部分街机厂商也开发出一些半体感式的跳舞游戏，但由于影响力小，没有掀起什么波澜。这个局面一直到Wii出现后才有改变。

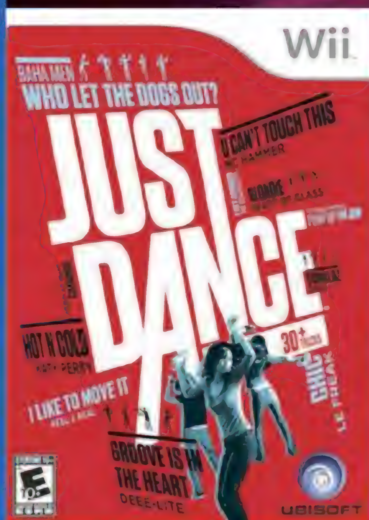
## 起源于Wii的革命

任天堂于2006年底推出的Wii，在全世界掀起了体感游戏的热潮，尽管Wii的体感操作精确度很低，但玩家对这种全新玩法十分痴迷。和三大硬件厂都关系良好的育碧早早搭上了Wii的快车并收到了回报，作为《雷曼》外传登场的《雷曼 疯兔危机》一炮打响。通过本质为迷你游戏大合集的该作的热卖，育碧的设计师们从中窥到了无数的商机。其中有一个名为"电视派对（TV Party）"的迷你游戏，它要求玩家使用Wii遥控器手柄来模仿屏幕上舞蹈家的动作。这个迷你游戏的玩法简单而有趣，还不需要玩家购买其他额外的设备，在玩家心目中评价较高。育碧法国的董事总经理Xavier Poix敏锐地注意到了这一点，他认为Wii的摇控器手柄和双节棍手柄能够很好地应用于音乐游戏中。于是在《雷曼 疯兔危机2》中出现了一个用两个手柄来演奏乐器的迷你游戏，同样受到了玩家的好评，于是育碧决定为Wii制作一款体感音乐游戏，也就是《舞力全开》。

《舞力全开》首作由育碧巴黎工作室开发，这是一个拥有20多名员工的小团队。《舞力全开》只推出了Wii版，游戏可以用遥控器手柄进行，不需要其他的任何设备，这与当时越来越多的游戏公司为自己的音乐游戏开发周边的情景形成了鲜明对比。《舞力全开》的初衷就是要一改用脚踩按键式的伪跳舞玩法，让玩家觉得他们是真正在跳舞。《舞力全开》的原名Just Dance来自Lady Gaga于2008年推出的同名歌曲，有趣的是直到系列第5作《舞力全开2014》才加入这首歌曲。最早国内媒体将这个游戏翻译为"跳舞吧"，由于这首歌在中国被翻译为《舞力全开》，所以最后游戏也采用了这个译名。




■Wii早期的系列广告，忽悠归忽悠，效果很显著。




《舞力全开》推出后受到了媒体的恶评，批评点集中于没有任何隐藏要素以及动作感应精度太差两方面。IGN网站给该作打了2分，在评语中有这样一句话："在你为这游戏花了40美元后，没有人会帮你避免你用手柄将自己敲到死。"然而作为一个真正的跳舞游戏，而且支持4人同乐，该作还是受到了玩家的追捧，最终在全球卖出了720万套。（数据来自VGChartz，下同）。

在首作大获成功后，2010年10月，《舞力全开2》继续于Wii上登场。和前作相比，2代不仅将收录的歌曲增加到47首，还支持购买DLC歌曲。相比首作，游戏虽然依然没有什么有待解锁的隐藏要素，但在游戏模式特别是多人游戏方面有了长足的进步。而前作被人诟病的动作感应精度问题，在本作中也得到了良好的改善。《舞力全开2》在大受好评之余，于全球狂销944万，是当时Wii上销量最高的第三方游戏。它的成功，奠定了系列在欧美成为流行文化品牌的基础。

## 体感纪元



▲《舞力全开3》还有个水果姐限定版，收录了她的两首独占歌曲。

Wii的巨大成功刺激到了索尼和微软，于是在2010年下半年，索尼的PS MOVE和微软的Kinect先后登场，主机游戏正式进入了体感纪元。对新事物向来十分敏感的育碧自然不会放过这样的机会，它手中正好有《舞力全开》这样的体感王牌。正好Wii的热潮已经开始消退，而Wii在技术方面的弱势也阻碍了《舞力全开》的进一步发展。因此2011年的《舞力全开3》推出了Wii、X360和PS3版。

由于前两作的巨大成功，有了底气的育碧在《舞力全开3》中掷出重金，将当时最新最劲的金曲一举囊括。以2010年的《舞力全开2》为例，47首歌曲中只有两首2009年的歌曲，没有2010年的歌曲。而到了2011年的《舞力全开3》中，共有9首2010年的歌曲，6首2011年的歌曲。相比从体感纪元冒出来的众多竞争对手，光是选曲方面《舞力全开》就已经占了极大优势。这也成为了日后《舞力全开》吸引新人入坑的一大法宝。

《舞力全开3》还针对PS MOVE和Kinect的特性开发了多种功能，除了更精确的动作感应外，育碧还针对三大硬件作出了不同的设定。例如PS3版和X360版支持语音识别，玩家可以边唱边跳；PS3版和Wii版多了一个Hold My Hand模式，支持8名玩家两人一组共享手柄游戏。而支持全身识别的Kinect更是开发团队的最爱，不仅能实现真正的跳舞判定，而且能创建自定义舞蹈并分享。然而有趣的是尽管PS3版和X360版在技术方面领先了Wii版一大截，但Wii版高达1012万的销量令另外两个版本望尘莫及，至今仍是系列单版本销量的最高记录。这也充分证明了《舞力全开》的最大魅力不是在于跳舞本身，而是多人同乐。

2012年的《舞力全开4》除了推出Wii、PS3、X360三个版本外，还为任天堂的新主机推出了Wii U版。这一作的不少设定都延用至今，例如舞者的装扮和发型更接近真实，而不是像过去那样是纯色；每首歌曲有6个任务，完成任务会奖励玩家Mojo点，用以解锁新要素；允许玩家创建舞者卡，卡面能够显示玩家喜欢的歌曲分数等等。游戏还为Wii U版设计了一个单独的Puppet Master模式。尽管游戏性大幅提升，然而相比上一作，《舞力全开4》的销量出现了大幅下滑，这主要是因为Wii版的销量大幅下降，而Wii U版没能补上这个空缺所致。另外育碧过度消耗"舞力全开"这个品牌也是一大原因。

# 新世代来临

2013 年下半年，微软和索尼的新主机双双上市，于是《舞力全开》新作的对应平台数量也激增至 6 个：Wii、PS3、X360、Wii U、PS4、XOne。PS4、XOne 依然支持体感并拥有更好的精度，这使得《舞力全开》能够实现更精确的判定。不过体感游戏的热潮也不比两年之前，《舞力全开》的销量也受到了影响。回头一望，以前的那一大堆体感跳舞游戏也只剩一两家了，再也没有谁能威胁到《舞力全开》这世界第一的宝座了。

从 2013 年开始，"《舞力全开》系列"摒弃了以数字序号命名新作的做法，改为以年份命名，这也坐实了本系列"年货"的名头。这样原本的《舞力全开 5》就变成了《舞力全开 2014》，并依次类推到今年的《舞力全开 2018》。新世代的《舞力全开》在保持自身优势的情况下，集中于提高游戏乐趣，以及挽留核心用户。很多过去体感纪元的点子都被吸收进《舞力全开》这艘旗舰之中，例如来自《型可塑》的健身模式等。《舞力全开 儿童版》也将作为《舞力全开 2018》的一个模式登场。

在挽留核心用户方面，新世代的《舞力全开》开创了 Just Dance Unlimited 服务，还加入了世界舞台模式这样的线上竞赛玩法，而线下还有官方举办的世界大赛。此外游戏还允许玩家更自由地编辑自己的 MV 和舞蹈并分享。一些热门的舞蹈视频在 YOUTUBE 上的播放量甚至能过千万，比很多新歌的 MV 还要高。而育碧也在努力吸引新的用户加入，将目光投向了亚洲地区。从《舞力全开 2015》起，游戏提供了使用智能手机进行游戏的玩法。尽管这种玩法更多只是象征性的，但也降低了新人入门的门槛。明年的《舞力全开 2019》将是系列的十周年纪念作品，相信在明年的 E3 上我们就会看到它了。

■《舞力全开2017》的《Into You》。




■育碧重金购得迈克尔·杰克逊的游戏版权，原本计划打造一个系列游戏。但随着MJ的猝死，最后只推出了这么一作。

# 细数分支作品

音乐游戏由于作为其核心的歌曲有着近乎无穷的选择，在玩法固定之后很容易衍生出大量作品，是典型的"人傻钱多速来"。"《舞力全开》系列"也不例外，除了 9 部正统作品外，还有大量分支作品。在系列最火热的那些年，市面上充斥着各种《舞力全开》游戏，这也最终导致玩家对系列产生了厌烦情绪，不过也成功打压了对手。下面就为大家列举一下这些分支作品。

《舞力全开 Wii/Wii U》：育碧专门为日本市场打造的作品，Wii 和 Wii U 各有两作。收录的歌曲以日韩为主，包括 AKB48、SKE48、Big Bang 等。其中一作更是和 Level-5 的《妖怪手表》深度合作。《舞力全开 Wii》首作曾在日本取得过 73 万的销量，在欧美游戏的日版中算是相当可观的成绩。

《舞力全开 儿童版》：专门为儿童制作的作品，共有 3 作。和正统作品不同的是，《儿童版》采用播片的方式，舞蹈全部由儿童演员表演，收录歌曲多为童谣和动画歌曲，舞蹈方面要简单一些。《舞力全开 儿童版》首作全球取得了 226 万销量，是所有分支作品中销量最高的。

《舞力全开 迪士尼聚会》：共有 2 作，收录歌曲全部来自于迪士尼的作品，包括电影、电视、动画等。

《舞力全开 劲爆金曲》：共有 2 作，简单地说就是将数个作品中受欢迎的曲子集合起来后推出的版本。

除此之外，育碧还推出过三作《梦幻体验（Experience）》，虽然这 3 部作品的标题中并没有 Just Dance 字样，但都被归入了系列的分支作品中。这 3 部作品分别是《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》、《黑眼豆豆 梦幻体验》、《嘻哈舞蹈 梦幻体验》。其中《迈克尔·杰克逊 梦幻体验》还是 Kinect 的首发作品，不过评价不高。

系列销量榜

| 名称 | Wii | X360 | PS3 | Wii U | XOne | PS4 | NS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 舞力全开 | 720万 | - | - | - | - | - | - |
| 舞力全开2 | 944万 | - | - | - | - | - | - |
| 舞力全开3 | 1012万 | 202万 | 63万 | - | - | - | - |
| 舞力全开4 | 677万 | 118万 | 43万 | 37万 | - | - | - |
| 舞力全开2014 | 360万 | 101万 | 38万 | 61万 | 46万 | 43万 | - |
| 舞力全开2015 | 203万 | 61万 | 27万 | 75万 | 54万 | 40万 | - |
| 舞力全开2016 | 106万 | 35万 | 21万 | 60万 | 35万 | 39万 | - |
| 舞力全开2017 | 99万 | 26万 | 12万 | 48万 | 27万 | 21万 | 11万 |

# “舞力”如何“全开”：探究成功秘诀





在 Kinect 和 PS MOVE 问世之后，市面上最多的时候有超过 40 款体感跳舞游戏，加入战团的不光有动视、迪士尼这样的游戏大厂，还有 MTV、尼克罗顿等一大堆知名品牌，其中包括《舞动全身》这种无论媒体还是玩家都评价相当不错的强力竞争对手。为何《舞力全开》能够战胜其他对手笑到最后？除了起步早、坚持全平台战略外，它还有三大优势。

## 1 选曲优势巨大

《舞力全开》赶上了体感的早班车，前期获得的巨大利润让育碧能够在后续作品中有了砸重金的底气。相比市面上的其他同类游戏，“《舞力全开》系列”在选曲方面可谓最为霸气，不光有经典曲目，还收录了当年最热最劲的欧美金曲。而《舞力全开》的巨大成功，也使得越来越多的音乐人愿意与它合作。

不少玩家头次注意《舞力全开》是在 Justin Bieber 的《Beauty And A Beat》MV 里，这个 MV 采用了 Justin Bieber 自拍 DV 的形式，其中的一台电视里出现了《舞力全开 4》的游戏画面。这个 MV 于 2012 年 10 月 12 日发布在 VEVO 网站上，而 3 天前的 10 月 9 日《舞力全开 4》便已发售，而单曲则要等到 10 月 24 日才会发布。另外如果各位有看过今年 Katy Perry 的《Swish Swish》MV，不难发现其中有大量《舞力全开 2018》的游戏画面。这也是本作的主打歌曲，舞蹈就和 MV 里一样。

值得一提的还有“舞力全开 无限（Just Dance Unlimited）”服务，该服务允许玩家以付费方式玩到之前系列收录的几乎所有歌曲，等于将过去近十年的欧美金曲全部一网打尽。有了如此丰富的曲目作为保证，即使出现新的竞争对手也很难与之一较高下。



▲《舞力全开2015》国行版收录的一代神曲《小苹果》。

### 舞力全开 无限

“舞力全开 无限”是一项付费订阅服务，对应《舞力全开 2016/2017/2018》，适用于 Wii U、Xbox One、PS4、NS 版。这项服务允许玩家以流媒体的形式游玩过去系列收录的歌曲，另外也有部分歌曲为此项服务独占曲目。服务的收费标准为 24 小时 4 美元、1 个月 4.99 美元、3 个月 9.99 美元、1 年 29.99 美元。

“舞力全开 无限”收录的曲目会变化，目前可以选择的歌曲超过 300 首（含同一首歌的不同版本）。如今只要购买新作就会附赠一段时间的“舞力全开 无限”服务，不过由于必须联网才能使用，网络不好的话就比较悲催。






## 2 拥有流行基础

《舞力全开》的一大特点是屏幕上的舞者都是采用特殊处理后的真人形象，这样给人的感觉介乎于真实和虚拟之间。再加上浓烈的用色和华丽的背景，这样处理的效果是非常明显的：尽管游戏收录的歌曲风格多种多样，但不同语言文化的人玩起来都会觉得很酷。而游戏采用的舞蹈动作也具备类似的特点，在尽量照顾大众口味的同时，还能最大限度地保留原曲的动作特征。而纵观同时期的同类游戏，要么采用真人舞者，要么采用形象鲜明的 CG 人物，其后果就是势必会让部分玩家感到不合自己胃口。

《舞力全开》由于收录的曲目以欧美为主，因此在欧美地区不愁人气。但在亚洲就面临推广问题。为了让亚洲玩家能够接受，育碧在这方面做了很多能力。前面提到针对日本市场的《舞力全开 Wii/Wii U》大量收录日韩曲目，曾经取得相当不错的成绩，后来甚至和 Level-5 合作推出了《舞力全开 妖怪手表特别版》。另外从《舞力全开 2016》开始，系列每作都会收录一首初音未来的歌曲，还有专门为日本市场制作的原创歌曲。

而在中国解除游戏机禁令后，育碧迅速将目光投向中国大陆，先后将《舞力全开 2015》、《舞力全开 2017》搬上国行主机。两个国行版甚至还有专属曲目，《舞力全开 2015》收录的 4 首专属曲目分别是：蔡依林的《舞娘》、曲婉婷的《阳光下的我们》、筷子兄弟的《小苹果》和胡维纳的《随它吧》；而《舞力全开 2017》独占了两首中文歌曲，分别是黄路梓茵的《腿之歌》以及谭咏麟的《卡拉永远 OK》（粤语版）。

## 三村玲士

不知大家对于 2015 年的网络神曲《吉娃娃（Chiwawa）》是否还有印象。这首歌收录于《舞力全开 2016》，是一首原创歌曲，由《舞力全开》团队携手作曲家 Tom Salta 以及日本歌手三村玲士创作。歌曲表现了一位少女不小心踩到吉娃娃狗后遭遇的种种神奇事情，让人感受到日本卡哇伊文化的独特跨媒体元素表现。三村玲士（Reni Mimura，游戏中记为 Wanko Ni Mero Mero）是一位活跃于美国的日本歌手，她 7 岁开始练习古典芭蕾，曾经在日本有名的剧团学习戏剧，2008 年来到纽约加入当地的事务所，已经推出过两张 CD。这首《吉娃娃》在游戏中的 MV 有日系少女和金发芭比两个版本，都相当出彩。

继神曲《吉娃娃》（Chiwawa）在《舞力全开 2016》中大受好评后，三村玲士再度携手《舞力全开》团队，在《舞力全开 2017》中推出了新曲《Oishii Oishii》（国行版翻译为《好吃好吃》）。Oishii 在日语中是美味的意思，这首歌虽然没有《吉娃娃》那样天马行空，但同样带有很强烈的卡哇伊风格。一经推出便成为了该作的热门歌曲，在 YOUTUBE 上相关的视频相当多，无论欧美日韩都有大量拥趸。这位歌手将在《舞力全开 2018》中为大家带来新曲《Sayonara》，敬请期待！

## 3 玩法丰富多彩

“《舞力全开》系列”的一大特征就是全平台出动，而且会根据各平台特色设计玩法。Wii 的体感控制器，Xbox 平台的 Kinect，PS 平台的 PS 摄像头和 PS MOVE，到后来育碧又开发出了移动设备的玩法，真正让拥有不同机种、不同水平、不同家居环境的玩家都能乐在其中。

由于现在基本不存在不用智能手机的人，所以《舞力全开》可以说是适合任何条件和水平的玩家。不过可能有人会问：挥着手机跳舞有意思吗？这时不妨回看一下系列销量表，不难看出系列每一作销量最高的平台都是 Wii，即使是在 Wii 停产 3 年后推出的《舞力全开 2017》也是 Wii 版销量最高。如果从精确度来说，Wii 版无疑是最低的，为何会出现这样的情况呢？

其实答案很简单，真正在意判定精不精确、能不能拿高分的玩家其实并不多，大部分人买回来只是图个乐子，比如享受边听歌边跳舞的过程，或者和亲朋好友一较高下的乐趣。只要你不反感欧美流行音乐，那么《舞力全开》就是你的最佳选择。



■除了收录各个年代的金曲外，这种搞怪的舞曲也是每代都有的。

## 两大玩法比拼

目前《舞力全开》的玩法根据平台的不同有很多种，不过可以大致归纳为两大类：全身型和单手型。

全身型是指用 Kinect 和 PS 摄像头进行游戏。这种玩法在游戏时手里不用拿什么东西，玩家只需要跟着屏幕里的舞者做出同样的动作，就可以将游戏顺利进行下去。注意在模仿舞者的舞蹈时，并不需要按左右手反过来（因为舞者是面对玩家的），只需像照镜子那样模仿其举手投足即可。这是最标准的游戏方式，但是这种考验玩家全身动作的玩法十分有难度，而且对空间要求较高。电视机和玩家之间要保持一定距离，同时中间不能有任何障碍物。官方的说法是要 2 米，如果你四人同乐的话，那对空间的要求就更高了。

单手型是指用 PS MOVE 和智能手机进行游戏。游戏时玩家右手拿着 PS MOVE 或智能手机，此时游戏只会根据设备的陀螺仪来进行判定得分。由于判定只剩下一只手掌，不用说难度自然大幅下降。而且玩家还可以一只手拿好几个 PS MOVE，这样就能一人扮演多人（不知有没有人敢表演单手夹 N 个手机）。PS MOVE 的好处是显而易见的。得高分的难度低，可以一人扮演多人，对空间的要求几乎为零，就是要小心别把设备给摔了（特别是用手机的朋友）。但是跳舞只用手无疑是很无趣的，而且很多时候要想拿分很有点玄学的意思。这也因为这个缘故，“《舞力全开》系列”白金的难度向来要比全成就简单无数倍。

| 设备 | 感应精度 | 得分难度 | 风险 | 成本 |
|---|---|---|---|---|
| Kinect | 极高 | 高 | 无 | 需购买Kinect，需要大空间 |
| PS摄像头 | 高 | 高 | 无 | 需购买PS摄像头，需要大空间 |
| PS MOVE | 中等 | 低 | 低 | 需购买PS MOVE，对空间无需求 |
| 移动设备 | 低 | 较低 | 高 | 用智能手机即可搞定，对空间无需求 |





■《Chiwawa》。



■《Oishii Oishii》。



■《Sayonara》。




# 《舞力全开2018》前瞻

《舞力全开 2018》是系列第 9 部正统作品，游戏预定将收录超过 40 首的新歌，不仅包括美国公告牌上的热门歌曲如《Side to Side》、《24K Magic》，而且有《Daddy Cool》等经典金曲，还有初音未来的《恋色病栋》以及各种网络洗脑神曲。游戏还将增加全新的模式，玩法上也会有一些改变。游戏同样支持 7 大机种，对应两代 Kinect、两代 PS 摄像头和移动设备，可谓毫无门槛！

NS | PS3 | PS4 | Wii | Wii U | X360 | XOne

**舞力全开 2018** | **Ubisoft**
Just Dance 2018 | 音乐 | 中文版
2017 年 10 月 24 日 | 人数未定 | 对应 Kinect、PS 摄像头、移动设备
售价为 PS3/Wii/X360 版：39.99 美元，NS/PS4/WiiU/XOne 版：59.99 美元

## 评分系统变更

游戏中，玩家在判定点时做出的动作会按照电脑的标准获得不同的评价，并以此来获得不同的分数，当分数累计到一定程度时整体评价就会上升。在以往的《舞力全开》中，5 星评价是最高的整体评价，不过前作《舞力全开 2017》新增了更高的超级明星（SUPERSTAR）评价，得分在 11000 分以上时即可获得此评价。当然实际玩过之后不难发现，超级明星评价其实也不要求玩家达到完美全连，实际上还有提升的空间。

在《舞力全开 2018》中会增加新的动作评价标准：Super，Super 的标准介于 Perfect 和 Good 之间。此外本作会追加比 SUPERSTAR 更高的整体评价：MEGASTAR，它的达成条件是获得 12000 分。这就对玩家提出了更高的要求。不知成就奖杯是否也会追加全歌曲 MEGASTAR 达成的项目呢？



■初音未来的《恋色病栋》。

## 新增儿童模式

《舞力全开 儿童版》曾经创下不小的销售奇迹，不过后来随着此类游戏的泛滥而退出舞台，如今它将在《舞力全开 2018》中以儿童模式（Kid's Mode）的姿态复活！

关于儿童模式，玩家不妨将其想象为一个拥有限定曲目的特别模式，它的玩法没有变化，但选曲、舞蹈设计以及画面表现都是专为儿童设计的。育碧专门请来儿童舞蹈编排玩家和儿童概念艺术家来设计这个模式，从系统界面到穿插在歌曲中的角色和背景都充满童趣，让 3 ~ 6 岁的儿童也能轻松上手这个模式。目前已知儿童模式将收录 10 首歌曲，包括大受好评的神曲《吉娃娃》（金发芭比版）。以下是儿童模式预定会收录的歌曲。

| 歌名 | 演唱者 | 登场年份 |
|---|---|---|
| Happy Farm | Groove Century | 2017 |
| Fearless Pirate | Marine Band | 2017 |
| Magic Halloween | 未公开 | 2017 |
| Amazing Girl | The Girly Team | 2017 |
| Funky Robot | Dancing Bros. | 2017 |
| Pixie Land | The Sunlight Shakers | 2017 |
| Footloose(Kids Version) | Kenny Loggins(Top Culture) | 1984 |
| Waka Waka (This Time for Africa)(Kids Version) | Shakira | 2010 |
| Love Is All | Roger Glover & The Butterfly Ball(The Sunlight Shakers) | 1974 |
| Chiwawa | Wanko Ni Mero Mero | 2015 |

# 收录曲目表

本作将收录超过 40 首歌，目前官方已放出其中 40 首歌的情报。其中包含游戏发售后玩家从游戏进入 Ubisoft Club 后获得的专属曲目《Thumbs》（Sabrina Carpenter，2017）。下表中年份后面带 * 号的歌曲，代表会有特别版（舞蹈和 MV 完全不同）。注意此表不一定是完全名单。另外别忘了在儿童模式里还有不少歌哦！


■泫雅的《BUBBLEPOP》。


■清洁盗贼的《ROCKABYE》。

| 歌名 | 演唱者 | 登场年份 |
|---|---|---|
| 24K Magic | Bruno Mars | 2016 |
| All You Gotta Do (Is Just Dance) | The Just Dance Band | 2017* |
| Another One Bites the Dust | Queen | 1980* |
| Automaton | Jamiroquai | 2017* |
| Bad Liar | Selena Gomez | 2017 |
| Beep Beep I'm A Sheep | LilDeuceDeuce ft. BlackGryph0n & TomSka | 2017 |
| Blow Your Mind (Mwah) | Dua Lipa | 2016 |
| Blue (Da Ba Dee) | Eiffel 65 (Hit The Electro Beat) | 1999 |
| Boom Boom | Iggy Azalea ft. Zedd | 2017 |
| Bubble Pop! | HyunA | 2011* |
| Carmen (Overture) | Georges Bizet(Just Dance Orchestra) | 1875 |
| Chantaje | Shakira ft. Maluma | 2016* |
| Daddy Cool | Boney M.(Groove Century) | 1976 |
| Despacito | Luis Fonsi & Daddy Yankee | 2017* |
| Dharma | Headhunterz & KSHMR | 2016* |
| Diggy | Spencer Ludwig | 2016 |
| Fight Club | Lights | 2017 |
| Footloose | Kenny Loggins(Top Culture) | 1984 |
| Got That | Gigi Rowe | 2017 |
| How Far I'll Go | Auli'i Cravalho (Disney's Moana) | 2016 |
| In the Hall of the Pixel King | Edvard Grieg/Ludwig van Beethoven(Dancing Bros.) | 1876 |
| Instruction | Jax Jones ft. Demi Lovato and Stefflon Don | 2017 |
| Itsy Bitsy Teenie Weenie Yellow Polka Dot Bikini | Brian Hyland(The Sunlight Shakers) | 1960 |
| John Wayne | Lady Gaga | 2016* |
| Keep on Moving | Michelle Delamor | 2017 |
| Kissing Strangers | DNCE ft. Nicki Minaj | 2017* |
| Love Ward | Hatsune Miku | 2009 |
| Make It Jingle | Big Freedia | 2016 |
| Naughty Girl | Beyonce | 2003 |
| New Face | PSY | 2017 |
| Risky Business | Jorge Blanco | 2017 |
| Rockabye | Clean Bandit ft. Sean Paul & Anne-Marie | 2016 |
| Sayonara | Wanko Ni Mero Mero | 2017 |
| Shape of You | Ed Sheeran | 2017 |
| Side to Side | Ariana Grande ft. Nicki Minaj | 2016* |
| Slumber Party | Britney Spears ft. Tinashe | 2016 |
| Swish Swish | Katy Perry ft. Nicki Minaj | 2017 |
| The Way I Are (Dance With Somebody) | Bebe Rexha ft. Lil Wayne | 2017 |
| Tumbum | Yemi Alade | 2016* |
| Waka Waka (This Time for Africa) | Shakira | 2010* |

# 推荐曲目

## Swish Swish

传说中水果姐反击霉霉的歌曲（笑）。由凯蒂·佩里和妮琪·米娜两大天后联手奉献的《Swish Swish》是本作的主打歌曲，舞蹈为 4 人舞。在原曲 MV 中游戏画面曾多次登场，不过相信大家印象最深的还是那个教练被一枪爆头的镜头。

## Waka Waka (This Time for Africa)

2018 年又是世界杯年，说到新世纪给人印象最深的世界杯主题曲，自然就是由夏奇拉演唱的这首南非世界杯的主题曲。游戏中它奔放的异域风情舞步令人难忘，而且还预定会有特别版登场。（不过笔者行文至此时突然传出皮大嘴已和夏奇拉分手的消息……）




## Shape of You

英国流行男歌手艾德·希兰的这首歌可以说是 2017 年最火的歌曲之一，它讲述了一个拳击手大战相扑手的爱情故事（逃）。马林巴琴的可爱音色加艾德·希兰的独特嗓音，令整首歌极具治愈效果。难以想象这首歌最早居然是艾德·希兰写给蕾哈娜唱的。




## Despacito

《Despacito》是波多黎各歌手路易斯·冯西和洋基老爹合唱的歌曲，号称 YOUTUBE 第一神曲。它的 MV 超越了《江南 STYLE》、《See You Again》等前辈，成为 YOUTUBE 上播放量最多的视频。笔者行文至此时其播放量已达 39 亿 7608 万次，马上就要突破 40 亿。（虽然听不懂，但歌曲确实好听。）




## John Wayne

连名字都来自人家的歌曲 不用说《舞力全开》有多爱 Lady Gaga 了。比起《John Wayne》歌曲本身（特别是那大段翻译不能的 Dat doo deet doe），还是 MV 中 Lady Gaga 连换 8 套衣服外加脚底开枪的镜头令人印象深刻。而这首歌在游戏中的 MV 采用牛仔风，舞蹈动作十分带感，而且还有特别版。

## Blue (Da Ba Dee)

头次听到《蓝色小精灵》这首歌是在《钢铁侠 3》里（别问我为什么红色的钢铁侠要配个蓝色小精灵的歌），顿时就被魔性的旋律和歌词洗脑了。《舞力全开 2018》里的这首歌十分适合全家欢，比起同为洗脑神曲的《Beep Beep I'm A Sheep》更加容易上手。

# 锤头鲨情报部

# HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：八重樱&余烬
美编：01






锤头鲨是个神奇的地方，这里不仅有全国最一流的技师希德，以及美貌和实力并存的人气技师希德妮，还有着真实实力难以估摸的光头餐饮店长塔卡，甚至在最黑暗的那个十年里，锤头鲨也是为数不多的人类聚集地。而正是在这里，还有着路希斯王国甚至整个星球最为神秘和强大的组织，他们便是锤头鲨情报部！人们对这个组织的消息知之甚少，惟一了解的便是他们有在一本名为《游戏机实用技术》的杂志上撰写情报！好吧，我编不下去了。没错，"锤头鲨情报部"就是一档专注于《最终幻想 15》各种情报与资讯专题栏目。虽说这是一款去年的老游戏，但近期以及未来的频繁更新让我们怀疑这其实是一款大型网络游戏（误）。既然《FF15》都这么给力，作为玩家的我们自然是高兴，因此锤头鲨情报部便正式成立啦！

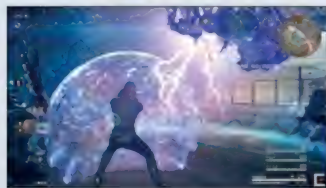
## 在线多人模式《战友》10月底上线

早在《FF15》发售后不久，导演田畑端在接受媒体采访时就曾经暗示过想要制作本作的在线多人模式。其实有这个计划也很正常，毕竟现在在单机游戏中加入多人模式已经是大势所趋，而且多人模式的运营也有利于维持住游戏自身的人气以及稳定的收入。

就在前不久，SE 终于公布了《FF15》的多人在线模式的详情，该模式名为《FF15 在线扩展包 战友》，预计将于 10 月 31 日正式上线。如要体验该联机模式，玩家需要购买《FF15》本体、《FF15》季票以及《战友》这个在线扩展包，同时 PS4 版玩家需加入 PS+ 会员，XOne 版玩家需购买金会员资格。




在《战友》这个线上模式中，玩家将使用自己创造出的角色，与其他玩家们一起组成最多 4 人的小队完成各种任务，随着后续的更新，玩家还有可能使用诺克提斯、格拉迪欧蓝斯、伊格尼斯和普罗恩普特这四名主角，并且还会追加一些单人专用的任务。



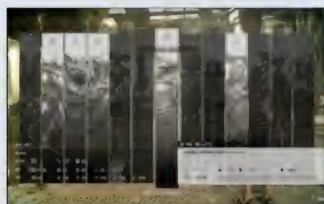
《战友》的故事时间点位于游戏本篇第 13 章之后，诺克提斯消失的世界，玩家将扮演"王剑"小队中的残余成员。由于此时世界已经被黑暗所包围，玩家的任务大多是前往各地收集"陨石碎片"，再将其送到指定地点用于发电。

完成任务后，除可以入手"陨石碎片"外，还能获得游戏中的通用货币以及素材。和本篇相同，使用特定的素材就可以对现有的武器进行升级强化。

另外，随着送电网的一步步铺开，玩家会遇到更多的路希斯难民。完成他们的委托不但可以入手稀有素材，更可以获得商店商品打折的优惠。据点等地方还可以接到用于提升玩家自身能力的单人任务，请大家不要错过。



既然身为"王剑"的一员，自然依靠的是国王的力量去战斗。玩家在创建角色时就需要从《FF15》登场的13位历代国王中选择一人的"王之加护"为己所用，13 位国王给予的加护效果都不尽相同。比如有的"王之加护"侧重于回复，那么玩家在使用治疗魔法时就可获得更多的治疗量。



值得一提的是，植松伸夫大师还为本次的在线多人模式谱写了一首主题曲，名为《Choosing Hope》，由来自千叶县的女子高中生玲木瑛美子献唱。之前《FF15》本篇的主题曲采用的是经典灵歌而非植松的曲子曾让一些老玩家多少感到些许不满，不过这首《Choosing Hope》秉承了植松一贯的特色，一定可以让各位挑剔的玩家们心满意足的。



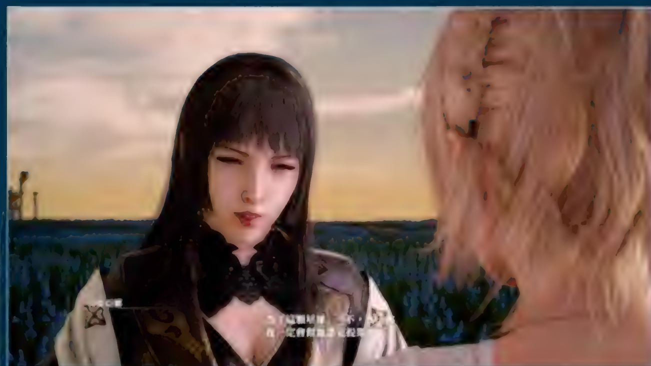
▲《Choosing Hope》的演唱者玲木瑛美子

# 九月更新追加全新剧情内容

在本次九月的更新中，官方在游戏的第 12 章中追加了全新的剧情内容。在第 12 章最后与艾汀的剧情中，肯提亚娜缓步登场并给予了诺克提斯帮助，这之后便会出现全新的剧情内容。玩家可以通过与肯提亚娜的“Face to Face”询问“星球的过去”、“星球的现在与冰神的请求”以及“露娜弗蕾亚的回忆”。之后，玩家们便能通过肯提亚娜之口，得知湿婆与伊弗利特的过去、帝国对于六神的威胁以及露娜对于诺克提斯的执着。

对于这段六神的故事，游戏采用了静态图片加解说的形式，而对于露娜的回忆，则是一段全新的即时演算剧情。本次追加的剧情内容量在十分钟左右，虽然新剧情不多，但对于六神和露娜的过去都进行了补完。新剧情的加入使得之后诺克提斯的诸多选择变得合理也更能理解。只能说，如果一开始便加入了这段剧情，整个故事将能更加完整。

想亲身体验这段剧情的玩家，可以通过“章节选择”模式直接从第 12 章开始游戏。





# 《最终幻想15》登陆NS?

在今年 8 月的科隆游戏展上，《最终幻想 15》的制作人田畑端在直播活动中公布本作的多个全新企划，包括登陆 PC 平台、推出《最终幻想 15 口袋版》以及《最终幻想 15 深海怪物》的发售日等等。在这次的直播中，田畑端被问到“《最终幻想 15》系列”在之后还有什么规划，田畑端表示虽然现在无法告诉大家非常详细的信息，但有这么一台游戏主机他和玩家们都在想这个事，并且提到这台游戏主机的名字和现在正在直播的平台的名字很像。田畑端此时直播平台的名字是 Twitch。Twitch 和 Switch，难道说《最终幻想 15》之后会在 NS 平台有一些动作？



▲小屏幕近距离看希德妮，效果应该会很不错。

在大家议论《最终幻想 15》有没有可能登陆 NS 平台时，一家海外媒体对田畑端进行了采访，并直接询问了本作到底会不会登陆 NS。而田畑端也很直接地回答道：“一切都还没有定论。”他表示，开发团队目前正在测试凭借 NS 的机能可以作出怎样的效果，以及《FF15》的夜光引擎在 NS 上的表现，他们发现 NS 是无法发挥该引擎的大部分实力的。田畑端对此再次解释，他并不是对 NS 发表消极言论，只是夜光引擎还没有针对 NS 进行优化，他们在之后还测试了 Unity 引擎和虚幻引擎 4，两者在 NS 上的表现还算不错。

看起来《FF15》无法登陆 NS 平台得归因这台主机不够强劲的机能，但似乎这也不是最主要的原因。田畑端在之后的采访中有透露，在科隆游戏展直播中进行“暗示”之后，任天堂的某位相关人员与他取得了联系，但具体的内容没法说。

“当时的回答是想说明，我们并没有忽略 NS 这一平台。我们都相信这是一个很棒的平台，也正在寻找着机会。如果时机成熟，并且我们能够在这个平台上做些什么时，我们很乐意去做。”话虽这么说，但田畑端其实想告诉大家的是，他根本买不到 NS！

“我有《塞尔达传说 荒野之息》、《马里奥赛车 8 豪华版》、《油彩军团 2》，虽然这些游戏我都买了，但是我买不到 NS！”田畑端表示由于工作原因，自己根本没时间去排队买 NS，而在亚马逊这些网站进行查看时，只有 NS 已经售罄的相关信息。

媒体朋友立即反问道：“为什么不问任天堂的人员要一台呢？刚才不是还说任天堂的人员和你取得联系了吗？”

“这样就欠任天堂人情了，我希望自己有一个中立的立场。”之后，田畑端强调这只是一个玩笑，并表示自己会尽最大努力直到买到 NS 为止。

虽然“《最终幻想》系列”的正统作在 21 世纪后再也没有登陆过任天堂的家用主机，但依然有不少复刻作品和外传出现在了任天堂的掌机之中，只是这种情况从 3DS 世代开始逐渐消退。拥有家用主机和掌机双重身分的 NS 能否再次获得“《最终幻想》系列”的青睐呢？我们拭目以待。

至于说田畑端买不到 NS 的问题，最新消息表明，任天堂已经将 NS 的产量增加到了每月 200 万台，在解决日本市场供不应求的同时，也能满足任天堂在 2017 年生产 2000 万台 NS 的目标。所以田畑端先生，NS 主机应该不愁买不到了吧？



▲你希望这款游戏登陆 NS 吗？



# 噩梦初醒
# 《深夜回》剧情解读

日本一的“虐杀小萝莉”系列最新作《深夜回》发售已经有一个多月的时间了，自从426期杂志上刊登过本作的攻略之后，就有不少读者通过各种渠道问我会不会像前作《夜回》那样做一篇《深夜回》的考据。不过由于《深夜回》中出现的不少敌人都在前作中有登场，单从民俗考据的角度来看可写的东西并不算很多。

但话虽如此，并不意味着本作无内容可挖掘。虽然乍看之下《深夜回》的剧情很简单易懂，但细细回味却会发现疑点不少。所以本文与其说是考据，倒不如说是我将自己对《深夜回》的一些理解分享给读者朋友们。这其中恐怕难免会有考虑得不周全或是遗漏细节的地方，也欢迎同样喜欢这个系列的玩家们写信来分享你们对于《深夜回》的独特见解。

文 八重楼 美编 Juxi



疑点一

## 小唯是否是自杀？

在《深夜回》的序章部分，玩家就控制着小唯完成了上吊自杀的行为。关于自杀的理由，游戏中也从各种文档中给予了明确的说明：

**1. 父亲离家出走（或是失踪）了，母亲开始变得很奇怪。小唯脸上的创口贴和绷带似乎在暗示着她的母亲因为失去丈夫后情绪不稳定而对女儿实施了家暴（实际上不仅如此，下文会有说明）。**

**2. 小唯唯一的好友小遥在暑假结束后将搬到其他小镇上去居住。**

**3. 小唯的爱犬之一小黑死亡了。**

亲人、挚友、宠物，这三个支撑着小唯的精神支柱先后倒塌，最终促使年幼的少女走上了不归路。从表面上来看也是合情合理的展开。但是，小唯真的想要自杀么？

游戏中可以捡到8张名为“碎纸片”的收藏品，从纸片上的文字可以看出这是小唯在生前所写下的。让我们先来看看上面所写的文字吧：

**碎纸片1**：如果可以再跟小遥一起看烟火就好了。等夏天来到，再去见小遥吧。

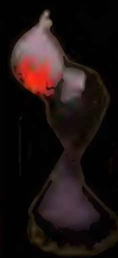
**碎纸片2**：我无法向小遥道别。明天一定要说出口。要对她说“拜拜，我们改天再见吧”。

是不是多少会觉得有些奇怪？没错，小唯明明已经接受了要和小遥分开的现实，甚至还积极地计划来年再和小遥一起欣赏烟花表演，为何却突然选择自杀？

带着这个疑问，让我们继续来看剩余的6张碎纸片吧：

**碎纸片3**：怎么办……怎么找都找不到……





**碎纸片4**：有什么东西一直跟在身后。怎么办……必须快逃才行。

**碎纸片5**：自从那晚之后，总觉得有什么在呼唤着我。这奇怪的声音到底是什么？

**碎纸片6**：我不在乎自己会怎样。一定要……去救她才行！

**碎纸片7**：再见。再见。再见。再见。

**碎纸片8**：小黑代替小遥死掉了。从那时起，小黑就一直哭着呼唤我。必须去找它才行……

从这6张碎纸片的文字，联系游戏结局部分的展开，似乎会得出一个截然不同的答案。恐怕最开始失踪的少女，并不是小唯，而是小遥。在小唯写下“碎纸片1”和“碎纸片2”的内容之后，小遥就失踪了。

为了寻找小遥，小唯入夜后就徘徊于街道上，但也因此被游戏中的最终BOSS盯上了。经过多方寻找，最终小唯在长满彼岸花的洞穴中（也就是最终战的那个洞穴）发现了已经昏迷的小遥。为了拯救好友的性命，她选择牺牲了爱犬小黑，并最终成功将小遥带离了洞穴（这点在最终战前的剧情中有过暗示）。

但是祭品只有小黑一条狗显然是不够的，最终BOSS很快就发现，内心有着更多弱点的小唯更容易被控制。在碎纸片8中小唯听到的呼唤声，应该就是来自于最终BOSS而非小黑，是它利用小唯内心中的负罪感蛊惑她一步步走上了绝路。

同样的手段它也曾经对小遥使用过。在第9章的最后，如果玩家重复序章的操作，小遥就会如小唯一般上吊身亡。而如果小遥选择离去的话，最终BOSS就会不断地“劝诱”她自杀，甚至最后的语气已经近乎于咆哮了。只不过，这一次，它的计划没再得逞。

至此，玩家们可能会不免唏嘘，如果小唯能够再坚强一些，是否就会有不同的结局呢？但是小唯会走上这种结局，并不仅仅是她一个人的问题。无论是父亲的失踪，亦或是母亲的拳脚相加，都是被这座不祥小镇污染之后的结果。小唯也只是其中的一个无辜的牺牲品而已……



疑点二

# 最终 BOSS 是什么？

虽然《夜回》和《深夜回》这个系列中，有不少妖怪都是根据日本神话或是都市传说改编而来的，但是最终 BOSS 却都没有原型可以考据。《夜回》的最终 BOSS 是小镇的守护神，因失去了居民们的信仰而开始作祟，那么《深夜回》的最终 BOSS 又象征着什么呢？

首先，最终 BOSS 藏身的洞穴位于小镇的后山，并且靠近小唯上吊的地方。在通往后山山顶的小路上有两块告示牌，上面分别写着这样两段话：

**1. 请珍惜生命。如有任何烦恼，请拨打以下电话……**

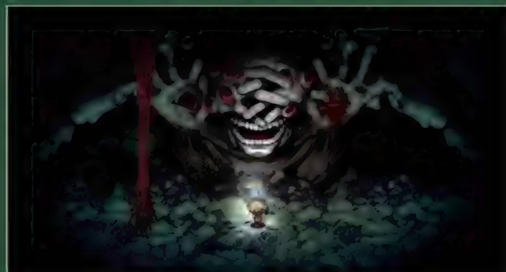
**2. 在山里的时候，如果有声音搭话，千万别回话。无论对方说了什么，必须无视直接下山。**

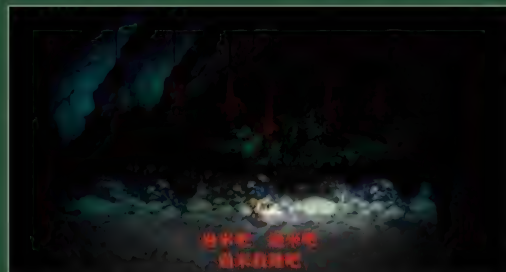
从第一块告示牌可以看出，这座后山在很长一段时间中都被想要寻死之人作为自杀胜地来使用。类似的情况在现实中的日本也非常常见，比如位于富士山脚下的青木原树海，自从被著名作家松本清张的小说《浪潮中的宝塔》渲染之后就成为了“自杀胜地”，每年秋天警方组织的搜索尸体大行动都会找寻到几十具尸体。警方为减少自杀者的数量，特意在森林入口处立了告示牌，上面写的正是“请珍惜生命”几个大字，然而却并没有起到多大的效果。很多心存死念之人会选择青木原树海作为告别人生的场所，是因为这里独特的地理结构导致步入树海之人几乎没有再离开的可能性，说白了就是走不了回头路，无论是否后悔，结局都只有一个。

一个地方死的人多了，自然会诞生各种灵异类的传闻，比如住在青木原树海附近的居民们就说半夜经常会听到绳索摩擦的声音。但游戏中这第二块告示牌上的文字，却不仅仅是传闻那么简单了，因为玩家们已经亲身感受过“那个声音”的存在。




从 BOSS 的外形可以看出它是由很多人体部位组合而成的，结合上文所述的各方面的情报，基本可以判断出最终 BOSS 是于后山自杀的那些人们的怨念集合体，专门引诱意志不够坚定的人自杀由此来增强自己的能力。有趣的是，虽然 BOSS 长满了眼睛，但却又呈现出一副用双手遮挡住脸部原本眼睛所在位置的姿态，是否在暗示着“看不到真实”呢？





疑点三

# 正邪难辨的缘天尊

其实比起怨念大集合体的最终 BOSS，时不时出现在玩家身边的剪刀造型的“缘天尊”恐怕才是最大的噩梦，想必玩家们的大多数死亡都是贡献在了与它的那几场战斗之中。

“缘天尊”的出现为《深夜回》笼罩上了一层浓郁的血腥气。虽然在《夜回》中也存在着一些凶猛的妖怪或是怨灵，但制作小组并没有刻意去表现角色被杀害时的恐怖场面，将想象的空间留给了玩家去自行体会。但到了《深夜回》中，恐怕第一次震撼到玩家的，就是在小镇的街道上见到被“缘天尊”剪断的人的残肢了吧？这种赤裸裸的表现形式，瞬间撕破了玩家们仅存的一点点美好幻想，将紧张情绪一下子调动到了最高状态。

但另一方面，“缘天尊”也在一些场合帮助小遥驱散了其他妖怪，可见它绝非是单纯作祟的妖怪，这种时善时恶的做派，更像是日本民俗中常见的地方神明。

实际上也确实如此，游戏中在通往神社的小路上，调查石碑会出现一段模模糊糊的文字，写着“这座神社供奉着被尊为……天尊……的神祇。……天尊是……慈悲为怀……为……困之人。只要喊出……受够……天尊……救出苦海”。由此可见，小镇的居民们确实是将缘天尊当做神明来供奉。

但缘天尊却又不是通常意义上祈福的守护神。其日文原名写作“コトワリ”，这个词的读音又可以写成“断り”，有“拒绝”的含义。而神社右侧区域的绘马上，玩家可以看到以下这些祈愿内容：

**绘马 1**：请保佑我可以和对我施暴的男友分手。然后希望他会变得很不幸。我受够了。

**绘马 2**：请保佑我可以和父亲断绝亲子关系。并且一辈子再也见不到彼此。我受够了。





**绘马 3**：我希望那个人可以就此消失。去死、去死、去死、去死。我受够了。

**绘马 4**：请保佑我远离病痛。我受够了。

无论是祈求远离疾病，亦或是与他人断绝往来，归根到底都可以归结到"缘切"二字上。就连缘天尊的形象，都是一把巨大的剪刀。在《深夜回》的最后，小遥同样需要在缘天尊的帮助下剪断纠缠住自己的红线才能存活，众所周知，红线原本就有"因缘"的含义于其中，小遥此举也蕴含着剪断了自己和小唯之间的缘分，接受现实，与过去诀别的含义。

其实，类似这种"缘切"的神社在现实日本的各地也都有存在，虽然大多打的名号是"斩断厄运"、"告别疾病"之类积极的内容，但类似于游戏中那种"想要和某人彻底断绝关系"的绘马也相当普遍。只能说当现实中已经走投无路之时，依托于神明的帮助就是最后的精神慰藉了吧。

那么为何缘天尊在游戏之初会频繁攻击小遥呢？我个人觉得，这和《夜回》的最终 BOSS 是一样的，源自于信仰的缺失。在神社入口处的告示板上写着"神社境内不准丢弃垃圾"的字样，然而当玩家步入神社时，却看到满地都是易拉罐、废纸等垃圾，足





可见这个神社已经很长时间没有人来祭拜或是清理过了。明明是利用神明去做一些不好的事情（比如祈求别人变得不幸），但达成愿望之后却又对其避之不及，神明会发怒也是理所当然的吧？如此说来，就连缘天尊的外形看上去也是付丧神的模样，恐怕也是在暗示人们对它"用完就扔"的做法吧？（付丧神指的是被人们用旧后随意丢弃的器物吸收日月精华成为的妖怪）

游戏的第 8 章最后，小遥清理干净了神社中的垃圾，追杀她的缘天尊也取回了信仰的力量。于是在第九章，它赶走了一直试图诱骗小遥自杀的最终 BOSS，并将自己化身的巨大红色剪刀留给了小遥作为武器，也算是对这位少女的感谢吧……



▲位于日本京都的安井金比罗宫就是著名的"缘切神社"。很多人会来此祈求斩断孽缘，开始全新的人生。

游深度 CULTURES OF GAMER 读游戏

# 小花絮

●《深夜回》通关之后，会有一段短小的影像，是小遥带着茶子一起前往小唯上吊自尽的地方祭拜，并放下了一朵红色的小花。从这朵小花的颜色、形状，以及夏天这个季节来推断的话，这朵花很有可能是百日草。而百日草的话语恰恰正是"思念远方的朋友"……顺便一提，在《夜回》最后，姐妹俩去给小狗扫墓时，用的也是百日草。





▲游戏与现实中的百日草。

●关于小唯失踪的父亲，游戏中并没有过多的介绍，只从小唯的遗书中提到失踪一事。不过如果玩家有购买日版限定版的话，可以入手一本官方的小说，讲述的是小唯和小遥去后山寻找可以欣赏烟花的场地的故事。小说中有提到，小唯的父亲是个酒鬼，而且酒品非常不好，喝多了就会对妻女拳脚相加。所以小唯脸上的伤大概不仅仅来自于"变得奇怪"的母亲，更多的是她父亲的"杰作"吧。结合"缘天尊"神社中的绘马文字以及小唯父亲的突然失踪，恐怕这是小唯的母亲向"缘天尊"祈愿之后的结果吧。至于小唯的母亲为何会变得很奇怪，我想大概是因为，原本母亲写下绘马时只是抱着"死马当活马医"的念头，不想"缘天尊"真的替她实现了愿望，虽然可以从丈夫的暴力中解脱，但终归还是一条人命，心理无法承受那么大的压力也是很正常的。

# 结语

**虽然开发成本不算高，但无论是《夜回》还是《深夜回》，都成功俘虏了日是恐怖游戏爱好者们的内心，除了游戏本身素质本属上乘外，制作小组的用心也可见一斑。其实在《深夜回》发售前几天，我有个朋友恰好去日本玩了一趟，当时她在 QQ 上和我说，去了一个奇怪的神社，这个神社据说是在"斩断因缘"方面特别灵验，她在挂绘马的墙上，也看到了很多近乎于毛骨悚然的绘马文字。然后我就玩到了《深夜回》，在游戏的神社中看到绘马时我一瞬间竟然有种分不清现实还是游戏的恍惚错觉。或许正是这种基于现实而诞生的恐怕，才真的会令玩家心头一寒吧？**




▲恭喜《夜回》与《深夜回》累计销量突破十万份！

# 读编往来

## UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★最近在贴吧看到有读者发贴询问：明明UCG微信预告了说427期有《钠克的大冒险 双英与古代兵团》的攻略，为什么实际拿到杂志后却找不到呢？在这里必须要向大家解释一下：原本这篇攻略已经由六等星制作完成，页数为7页，然而TGS特刊当期超了近40页……因此我们不得不将其砍掉。而接下来是游戏大潮，页数会留给更新推出且更受玩家关注的作品，所以接下来也没有多余的页数来刊登这篇攻略，我们只能将其留到下一本《PlayStation专门志》了。

★基于同样的道理，本期预定会登出的《极限竞速7》特快也因为页数问题而取消，正好目前游戏本身也存在一些BUG，相信微软很快就会推出补丁来修正。这部分内容预定会在月底登场的《次世代专辑》第11辑中出现，还请大家见谅。10月底11月初的大作更多，届时我们会推出攻略特刊，为大家奉献更高质量的攻略！

★这次十一假期，6位文编和3位其他同事参加了广州的CICF中国国际漫画节动漫游戏展。而十月底，UCG和VGTIME还会联合参展上海的WePlay游戏文化展，届时也会有UCG编辑出席，大家可以关注微博微信的情报。

★下期杂志会收录一款顶级大作的独家情报，UCG将派遣精锐小分队前往制作该作的游戏公司海外总部进行现场取材，保证全是大家关注的独家猛料！还请各位期待！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG×VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998





**Email 青春早退**："暑期特刊"里八重樱小姐姐提到自己在补习日语，并说明了自己日语不好的原因，在这里作为一个日语系的新生就要发话了，咳咳，日语和汉语并不是同一个语系，日语在语法结构上被划分作阿尔泰语系，而汉语从各方面看都是汉藏语系。我们老师第一节课就说了如果过分强调日语和汉语的相似度而忽视了他们非同源而起的话，是永远也学不好日语的哟。



八重樱：是的，我在学了一段时间日语之后也认识到了这个问题，虽然日语看起来有很多汉字，但语法结构和中文差别非常大，真正学习起来还是蛮吃力的。不过我现在已经开始努力培养自己在看日语文章时将完整的句子通读下来，而不是只挑其中看得懂的汉字理解个大概，希望能对我的语法提升有点帮助吧。在此也对各位想要进修日语的玩家们说，千万不要满足于能猜个七八就行这种现状，还是要从基础开始就把语法打牢固啊！

# 编｜辑｜部 游戏风向标

**闪之轨迹Ⅲ** | 3人




我一个霸道下去，CP就全满了。

——自从第三章开始就能合成回路“霸道”之后秋沙雨就在菜刀流上一去不复返了。

**茶杯头大冒险** | 3人




想不到直到今天我才发觉自己其实是一个平台动作游戏苦手玩家！

——在专家难度苦苦战斗的北山杉悲愤道。

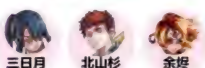
**火焰之纹章无双** | 3人




这作真是要刷到天荒地老，刷无止境啊！

——好不容易刷够了升级角色专用武器的素材，却发现专用武器升级后还要再击破10000人才能完成强化的水无月如此感慨到。

**FIFA18** | 3人




这……这不就是《FIFA 17》嘛！EA你坑爹呢！

——玩了NS上的“阉割版”《FIFA 18》后，三日月对EA这种毫无诚意的“移植”吐槽道。

**极限竞速7** | 3人




我想知道有多少人会去选择这些看上去都差不多的头盔和赛车服。

——升级时玩家可以从一大笔钱、一辆优惠出售的新车和一种车手自定义道具中进行三选一，信奉实用至上主义的纱迦发出了感叹。



**Email 包子**：作为生化系列的半个粉丝，前两部生化的CG电影都曾看过：第一部经典组合——克莱尔×李昂，再加一句经典的“get down”，的确蛮有情怀的；第二部又见经典组合——艾达王×李昂，又是一部“王阿姨，再爱我一次吧”（其实王阿姨的戏份并不比两个基佬戏份多）。

至于此次的第三部，两大猛男银幕合作耍帅扮酷没的说（上一次还是为了王阿姨，举枪♂互怼），外加瑞贝卡在一旁作点缀。瑞贝卡此次作为智商与女主担当（其实最主要的还是撮合两个基佬合作吧？），本次反派BOSS（名字我都记不住）对其变态般的痴迷，让我想起威叔藏抽屉里的小照片（嗯，毕竟都是当反派BOOS的人，口味很一致啊）。

克里斯还是那个克队友的克队（虽然开场就克光队友，不过结尾收住了手）。不过说句公道话，克队友的的又不止他一个人，李昂开场也表明他克死了一队队友。补充一点，这次“Not A Hero”DLC，克队应该是学乖了，没带啥队友了，虽然苦了玩家，但真不用背负“克队友”的名声了。

聊到李昂，人家喊休假其是应该的，作为“《生化》系列”的人气男主角，只要他出场情况，就免不了一番忙碌（耍帅哪能少了他）。作为正常人，确实求好好休个假是应该的，总不至于像克里斯这种工作狂，走南闯北不喊累。

总之，《生化危机 复仇》卖个场面，卖个情怀就够了。至于系列的老人主角们，“廉颇老矣，尚能饭否”的困惑还是去找Capcom要答案吧（人家王阿姨可是永远年轻，永远的三十岁）。




里昂哪怕每年都去休个假，克里斯也没资格（不带薪）休假，因为他的工资实在太高了。虽然《复仇》的枪战动作场面不错，但剧情太过薄弱，而且有几段为了[illegible]的桥段设计太过尴尬，整体水平不如《诅咒》。由于“《生化》系列”的剧情随着现实时间走，主角们慢慢老去是无法避免的。不过“Not A Hero”里的克里斯和同僚过客一般又年轻了一把，可见Capcom让玩家们更不愿放弃这些经典角色。



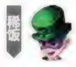
**Email 实力抠脚选手**：其实我挺好奇，有没有那种明明游戏品质很烂，却令人非常沉迷不可自拔的游戏存在？就是那种大家一边骂一边又玩得很开心的类型？




《命运2》！




楼上黑得，《命运2》哪里烂了！




那就系列初代的《命运》！




你们为何不提《黑手党Ⅲ》？




其实《黑手党Ⅲ》最多算有点问题，还没到烂的地步啦。



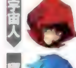

《混沌特工》是有点烂吧？




是烂，问题是我也玩得不开心啊……



想了一下，果然还是你们这些绅士喜欢的游戏才真是一边骂一边开心玩，《闪乱神乐》不就是代表？




口胡，这个系列虽然就是低俗卖肉没错，但其实游戏层面上做得蛮认真的！




归根究底，其实并没有真正意义上能够让玩家玩的开心的烂作，因为虽然有的作品在别人看来烂，但其实对玩家自己来说还挺对胃口，自然就玩得开心。




至于一边骂一边玩，其实都是嘴上说着过瘾，大家玩《黑魂》和《血缘》的时候肯定嘴里各种骂娘，但不是因为游戏烂，是真心难啊！



**Email Li，Duke**：入手了PS VR的套装版，同时入手了几个VR游戏，不过我最关注的VR游戏《生化7》居然在大陆没有卖的，太……此处略去300字。试了一下《活至黎明》的VR版，效果还是真不错，特别是做过山车下降时，都有了失重的错觉。其实入手VR的一个主要原因是之前下了一个《生化VR》的DEMO，有了VR后才发现，居然只是一个影像，无语中，秒删了。最后说一点，玩VR前，一定要将所需的一切放在指定位置，比如水，不然玩的过程中想拿水只能像个盲人一样慢慢摸了。




现在的大部分VR游戏还是没有充分发挥VR应有的特色，要不不好玩，要不就和读者所说的VR DEMO那样，互动性欠佳。但还是有不少出色的游戏，例如《遥远星际》就相当不错，如果能配上专用控制器的话，玩家能体验到真正意义上的“主视角射击”。至于笔者所提到的放好东西这个问题，我倒是没有遇上，倒是玩久了会歪脖子，当时玩个《王牌香蕉》就搞到我腰酸背痛。



**Email 陆离**：高三趁着仅有的4天假通了《弹丸论破V3》。《V3》作为“《弹丸论破》系列”的续作，毫无疑问继承了其系列的精髓，不论是BGM还是人物立绘都有着极高的水准，学级审判也优化了界面，添加了新的环节，通关特典游戏内容多。作为一名“《弹丸论破》系列”的忠实粉丝，我对本作是非常满意的，在继承基础上创新，本作毫无疑问能够让玩家体会到制作组的诚意。

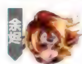
但在412期《游戏机实用技术》的黄金眼中（没错我一直记着呢），三位小编一致打出7分，只是因为“结局容易引发争议”。我认为结局的好坏并不能成为影响评分的决定性因素，本作的优秀是大家都可以看见的，我还是会打出9分。不知道小编们对此有什么看法。




在这里我还是和这位朋友慢慢解释一下，《枪弹辩驳V3》发售已经快10个月了，中文版也在国庆前刚刚发售，相信玩过本作的玩家也有不少，对本作的品质相信也都有一个自己的评判。众所周知，本作由于终盘剧情的反转在“《枪弹辩驳》系列”的玩家群体中引起了巨大争议，对于持反面意见的玩家来说，这种“争议”的性质并非是一般意义上的剧情描写不足，而是可以达到破坏对本作整体观感和体验，乃至对整个系列投入感情的程度。另外除了结局之外，本作其他部分如案件的推理逻辑，以及小游戏的设计方面也有值得商榷的部分。当然也有一部分系列玩家对本作持正面意见，这也很正常，因为各类型的游戏中都不乏这类玩家意见两极分化泾渭分明的作品，归根到底这作还是挑人，得看能不能对上自己的电波。当然对于这类玩家间评价分歧巨大的游戏的评分一向都是难题，我们在打分时也还是抱以较为慎重的保守态度，一方面是出于打分小编自身的观感体验，一方面也是在不清楚受众玩家喜好的情况下，对于尚未入坑的玩家的负责。不知道这样的解释这位朋友是否满意？



**Email 雨停之时** :UCG的各位，好久不见啦！虽然很久没有给编辑部写信了，但是杂志什么的一直在买哟！遥想3年前还是个刚刚进入大学的新生，现在却已经快要大四毕业了，只能感叹时间的流逝。这一次给各位编辑写信的目的，其实是求助！本人大学期间读的是日语专业，所以在这期间对于游戏业界（尤其是日本游戏业界）也在持续关注着。于是乎，论文就选择了任天堂的成败以及游戏业界的未来的展望。UCG的编辑大大们对于游戏业界的看法应该是比较专业的，于是乎就想请编辑们简单的发表一下对游戏业界的走向以及未来家用机的发展的看法。（PS.依稀记得UCG以前做过关于任天堂历史的文章，但是忘记了具体刊数，不知可否告知呢，谢谢！）



想起自己大学毕业时也写了游戏相关的毕业论文，之后就来了编辑部做小编，说不定这位读者也是未来的游戏编辑呢（笑）。首先想告诉这位读者的是，本科阶段对于毕业论文的要求不会太高，更多是对于格式和逻辑的考量，所以选了这个主题的这位读者无需太过担心内容够不够深入。关于游戏业界未来走向和未来家用机发展的问题，其实让每一名业内人士来回答都会有不同的答案，毕竟这是一个大问题。从个人角度来说，我会从视听表现和游戏性这两方面来入手。视听表现是游戏和其他艺术载体所共有的一方面，这方面的发展依托于计算机硬件和软件的进步，目前已经快接近于瓶颈。游戏性是游戏所独有的元素，如何加强人与游戏、人与主机的互动也许将会是未来业界重点发展的方向。目前的VR设备其实就是人与主机互动的一种全新方式。最后，任天堂历史的相关文章可以看下《掌机王》208期中的《FC三十周年纪念》。



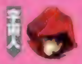
**Email 超人** :回顾自己的游戏人生史，不知不觉感觉已经过去了大半辈子。从小时候玩小霸王游戏对着十几寸黑白电视可以废寝忘食，到现在躺在沙发玩游戏却昏昏欲睡。科技和技术的进步让玩游戏的舒适程度上升了一个档次，但年纪稍大的玩家一定跟我一样，再也无法找回当初玩游戏的兴奋和感动。说到游戏周边，最近趁着索尼做活动，贡献了一台A1来支持姨夫和五仁叔，使用效果很不错。来安装电视的帅哥说他们培训的时候经常听到，却没见过实物。记得UCG去年有4K电视导购，可否针对索尼的电视再做一些介绍和导购以及电视的设置等问题，也便于我们这些索粉收藏和使用。



一般来说为避免有广告收钱之嫌，软硬兼施栏目都不会具体到某个品牌型号。不过针对索尼电视的话，其实选购是挺简单的。他家的电视都是一分价钱一分货，选择什么全看你的经济实力了。当然，我只推荐购买至少65寸的4K HDR电视，没HDR或者尺寸小点儿的话都无法发挥全部实力。



**Email ilika** :作为你们创刊以来的老读者，这次是第一次写邮件。我玩游戏喜欢看着攻略玩，虽然现在网上攻略已经很全面了，但UCG的攻略一向质量很高，最主要的是不剧透，只告诉玩家要做什么，这点非常好。作为萌豚，大部分玩的是日式游戏，现在日式游戏越来越少，UCG做的攻略也相对的越来越少了。而作为今年的热门萌作《苍蓝倒影 幻舞少女之剑》UCG居然不做任何攻略我很不理解，这游戏会比《无夜国度2》差么？至少销量完爆《无夜国度2》，为什么差别对待？



其实因为游戏的发售时间的原因，在旺季的时候会因为游戏数量太多导致杂志无法全部刊载攻略！而且人手也可能忙不过来！所以只能优先写关注度高的大作，今年2-4月的状况有多惨烈想必你也很清楚吧。而在淡季的时候这个情况又会反过来，一些三四线的游戏也可能会做比较详细的攻略。不过即使如此，旺季里面漏掉的游戏我们也会在其他相关专题中补上的，比如《苍蓝倒影 幻舞少女之剑》您可以在《掌机王PLUS 6》上找到由我们编辑撰写的超详尽的攻略哦。



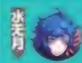
**Email XINSHUI** :我想当个自己觉得幸福和快乐的玩家，不过想不清楚一件事。两个选择：我是要博览天下游戏多买多玩多卖再循环，不放过任何类型游戏好呢，还是针对一些自己喜欢的游戏投入热情比如买限定收藏版，买设定集周边什么的好呢？感觉我现在是趋于这两种之间的，而且还鉴于我目前只是学生所以也只能在这两种方式中选一种啊，好纠结。



其实作为一名游戏玩家来说，谁不想玩尽天下游戏的同时为自己喜欢的作品倾尽心力呢？但这位同学你提出的这两种方式都需要拿出不菲的时间和金钱来作为支撑！而这两者正是学生党在玩游戏上所受到的最大限制。因此我们还是建议你尽量平衡好玩游戏和学习的时间，至于玩游戏的方式，就像你自己所说的那样，觉得幸福和快乐就行了，而不是一定要追求某种特定的方式并舍弃掉另一种方式。比如你想为喜欢的游戏买设定集什么的，那么就可以少买一部新游戏，总之就一个词：量力而行。尽量将“玩游戏”这个行为作为一个坚持而不是割裂开来，再结合自己的实际情况来进行考量就可以了。



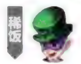
**Email 杀生丸** :最期待《真三国无双8》，听说是开放世界感觉应该会很好玩，不知道是不是像《塞尔达传说 荒野之息》那样可以随意地在开放世界里冒险。其实我一直在期待光荣和暴雪合作，做出一款像《魔兽世界》那样的游戏，名字都想好了，叫《三国世界》，里面可以运用最新的VR技术，还可以用最新的游戏引擎，玩家可以在游戏里体验三国时期的各种故事，一定会很火爆，不知道什么时候能够实现呢？



就我个人在TGS媒体试玩上的感觉来看，《真·三国无双8》还真做到了能够在无缝衔接的中国大地图上自由行动冒险，但是……不知道是不是因为地图上其他部分没有做完的关系，除了作为主线剧情的“官渡之战”部分外，玩家操控的角色前往其他区域和城市并不能接触到太多的新内容（具体可以参看我在UCG427期上的试玩报告），很多地方连NPC名字或任务文本都没写好。而从目前已公布的情报来看，《真·三国无双8》的主线剧情依然还是线性展开，自由度肯定是不如《塞尔达 荒野之息》的，至于主线剧情之外玩家能够接触到多少支线内容，大概就只能进一步等新的试玩版或是正式版了。至于使用VR来制作新的三国游戏我个人也是很期待的，不过就当下VR设备的技术表现来看，要做到我们想象中的那种精彩程度（比如您提到的和《魔兽世界》比肩的话），或许还有很长的路要走。



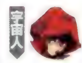
**Email 超人** :427期杂志做得特别好，每个厂商都有近十年的招牌系列销量回顾和经营方向总结，小编们可以去游戏公司做企划了。厂商做分析总结后再进行会展新作介绍，特别是手机版阅读调整得特到位，但看得出来，各家名作的销量都是下降趋势，希望游戏业要挺住啊！



先要谢谢读者大人的称赞，不过游戏企划可是个综合能力要求很强的职业，我们在杂志上纸上谈兵一下，看着像那么回事，不等于可以领兵打仗，不然岂不是人人都是小岛秀夫了。（笑）



我肯定是小岛秀夫级别的！我指摸鱼不好好做正事这方面！请叫我UCG闲者谢谢！



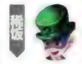
是咸吧！不干活的编辑和咸鱼有什么分别！



按照编辑部传统，上班不认真的简子都会被分配一个让他们变得活力十足的游戏，小明，这《茶杯头》的攻略就交给你吧！



总帅饶命，我还是乖乖去打《中土 战争之影》！



另外澄清一下，其实名家名作销量下降这个事，是日本市场比较严重，说整个游戏业都衰退了，其实倒是不至于，就算不算氪金手游之类的作品，很多日式作品其实也在欧美有不错的销量，总体算起来，其实家用机游戏市场还是蛮有活力的，反倒是风头正猛了好几年的手游，现在反而平淡下去了，谁笑到最后，还真是不好说啊。



**Email 夜岚** :想给朋友们安利一下《茶杯头》，结果他们都说这游戏太难了。有没有搞错，难分明是《茶杯头》的优点好不好？就不能有点挑战精神么？虽然我知道可能很多人玩《茶杯头》都会忍不住摔手柄的……



我在小编寄语里已经吐槽过了，其实游戏并不难。另外强烈推荐双打，绝对是合家欢乐友尽的利器。

**如果你喜欢 UCG，**
**不要容忍任何一个缺点；**
**如果你讨厌 UCG，**
**请在这里发泄你所有的不满！**

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！


淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网淘宝店 shop.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn


**Email 叁腐兄：** 最近的不少游戏一直在强调游戏的表面东西，但却少了一些深层次的表达。诸如《最后生还者》这种 PS3 末期的不朽作越来越少。游戏作为一种新兴的表现载体，过于注重载体本身性能的大趋势是否该是这个载体应有的发展方向？我们是否应该停下来，从这个载体能表现出更加深刻的思想上下力？过快的换代周期是否有利于制作者挖掘更深的游戏内涵？游戏这个载体是否注定只能倾向娱乐？在我们大踏步探索新的游戏模式时，我们是否应该想清这些问题？


余烬：电子游戏作为一种表达思想和内容的载体，从其诞生到如今也不过仅仅数十年，和其他诸如文学、绘画、电影这种载体相比，它还是太年轻。因此，关于它能否像其他载体一样有更深层次的表达还是要等待时间来去其糟粕留下精华。与其他载体不同的是，电子游戏的互动性是它所独有的元素，在拥有互动性这一基础上，它还可以包含其他载体的表现形式，比如电影式的过场和动听的音乐等等。因此，游戏的发展趋势只会是越来越广，而由强互动性带来的娱乐性也是必不可少更无法丢弃的。关于游戏主机换代的问题，很多时候也是跟整个业界的技术发展息息相关，如今的半世代升级也算是情理之中。至于说作为玩家的我们是否应该把这些问题想清楚，我只能说，好好玩游戏，做游戏的事还是交给游戏制作人吧！


**Email 包子：** 越是被鼓吹，就越有可能是泡沫。20 世纪结尾，互联网的逐步流行，使世人误估了当时互联网的实力，吹起了互联网泡沫，结局可想而知。前些年，风风火火的页游"革命"，不也在市场的寒风中瑟瑟发抖吗？PS VR 也是如此，只听楼梯响，不见下楼人，即使有"人"偶尔出面，也大多是"傀儡"。如今，能拯救 VR 市场的也只能是 VR 技术硬件（体验上的疲劳）和软件（无趣的内容）的又一次突破（越快越好）。同时，也希望这份平静迎来的是黎明的曙光，而不是泡沫戳破所带来的幻灭（到时能补上的可能就剩 MR 了）。

墨尼：其实比起"体验疲劳"或"内容匮乏"，我觉得目前 VR 设备最大的问题还是连接方式太麻烦了，而且各种线缆在身后，会很繁琐且行动不便。尤其是 PS VR 还得额外加一个专用设备，想到那一堆乱糟糟的线材，新鲜感一过肯定就没有再翻出来的欲望了。等什么时候能够仅用一根连接线，甚至是无线的方式完成连接，真正做到即戴即玩，才有可能普及。所以之前我对于那种把手机放入带镜片纸盒子的"简易 VR"颇不以为然，不过在试玩过几款作品后却发现，即使画面精细度一般，操作也比较有局限性，但贵在胜在方便、成本也低，这种形式反而是目前最有可能普及的方案。

## 本期奖品




**大奖：《上古卷轴 传奇》实体卡牌1 包**
**各类书刊电子版任选1 本（5 名）**

## 问卷调查

1. 你心目中的 UCG，多少页多少钱最为合适？
2. Xbox One X 即将推出，你想看到哪方面的报道？

**本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 12 月 6 日，以发件日为准。**

## 423 期奖品

**《马里奥 奥德赛》帽子 1 只**

| 里番少爷 | 2377570678@qq.com |
|---|---|

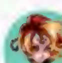
**各类书刊电子版任选 1 本（5 名）**

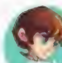
| 淡蓝色的眼泪 | 304599645@qq.com |
|---|---|
| K.T 幻孩子 | 2412010162@qq.com |
| KKguri | Rego930510@126.com |
| 麻利 MJ | mIMJkka1005@sina.cn |
| 珊瑚悔 | 3go0010150490@qq.com |

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

# 众小编眼中的"CICF"
## 六位到场小编的感受

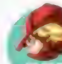

三味线：《最后生还者》的砖头居然爆卖！本来这东西只是个书刊赠品，但最后还是响应游客的热情开售了……"神器"就是牛啊。


余烬：咱们的展位虽不大，但人流量可不少，即便大多数游客都是来试玩《火影忍者 究极风暴 4》的。只要是喜欢游戏的朋友，我们都热烈欢迎，喜欢我们那就更好啦！


梦叶：这种动漫、游戏还有玩具齐聚一堂的展会现场真的是无比热闹，不管走到哪里都能感受到爱好者们的热情与商家们的"关怀"，在这种情况下想要守住钱包几乎是不可能的任务，现在想想幸亏有工作在身才避免了"满场出血"的惨状实在是万幸啊！


稀饭：女装大佬太多，我已经分不清哪个是男厕了！忠实读者也太多，我都分不清自己是来摆摊还是来签售了！


北山杉：一位大神玩火影连挑十数人独孤求败，然后在众人畏惧的眼光中放下手柄淡定离去，成为了本次漫展给我留下的最深刻的印象。


笨星团：这次除了游戏更多外，感觉和本人的上一次漫展（两年前）相比变化不怎么大，财团 B 的胶虽然好看但还是很贵，我还是散场后去越富广场买吧……

# 小编寄语

<努力工作，用心玩！>



纱迦

★特意将小编寄语推迟到 11 号的上午来写，就是想看一下世界杯南美区预选赛的结果。世界杯当然不能没有梅西，然而最终的结局却是阿根廷出线的同时，拥有桑切斯的智利队被淘汰。再想到昨天叙利亚苦战 120 分钟最后差几公分出线的局面，不得不说真是太残酷了。

★《茶杯头》真是一个怀旧神作。一方面是游戏玩法十分复古，另一方面当然是极具特色的游戏画面了。不过在实际体验过之后感觉游戏的难度还是不如小时候玩的很多 FC 游戏。《茶杯头》虽说是复古玩法，但没了死掉必须从头再来的设定，加上多以 BOSS 为主的游戏方式，除了赌场那关外其实压力并不大。可能有人会反驳我说，你觉得不难那要不打个全关卡 S 级试试？其实小时候玩游戏很少会去追求无伤、最速什么的，只要能通关或者打得比较华丽就可以了，所以我所说的难度不如其实不是这么个比较法。另外小时候卡关之际有一群小伙伴给你出谋划策，现在打不过就只能只身上视频网站看攻略了，仔细一想还真是伤感啊。

**本期个人签名**

天堂有路你不走，学海无涯苦作舟。



三味线

◆心心念念的《闪轨Ⅲ》迟迟不到货，最终还是逼得我购买了 DL 版，而原本下单的实体限定版则转手给了某个兄弟。虽然并没有达成玩首发的奖杯，但游戏本身的高素质还是让我玩得不亦乐乎，为了避免被剧透一脸，我还特意退掉了某个全程直播的《轨迹》群……什么？我小题大做？剧透不是人类最大的原罪么，呵呵（黑化）。

◆连续征服香港动漫游戏展、TGS、广州 CICF 漫展的本人终于在国庆长假中一次性回满血，翻看前段日子的跑步记录，居然有不少天都在数百人的好友大军中杀到了前三甲，的确有点厉害，看来下次聚会可以顺势吹一波："咱们编辑可都是复合型兵种！"

◆《羞羞的铁拳》依旧保持了开心麻花一贯的水准，笑点足并且都表现得非常自然，这无疑有赖于演员们过硬的"精分"演技，居然能将互换身体这个老梗演绎得如此生动，强烈推荐给爱看喜剧的读者朋友。

**本期个人签名**

小埋&水团！



古林

●直播重温了心心念念的《死魂曲》，真的非常喜欢这个系列，哪怕知道现在的玩家基本不会再接触这样的游戏，也希望大家能去了解一下。比如说小说、漫画等渠道。来体会一下巨大的脑洞吧（笑）。

●暑假过后，优秀电影简直像韭菜一样一茬一茬地冒出来，等待一波收割。看着列表简直都不知该如何是好……目前期待表里的第一位是《雷神 3》，希望不会让我失望……

**本期个人签名**

富田医生真帅！！！



秋沙雨

☆截稿前正好看到《正联》电影国内定档的消息，想着下个月要不要把妹妹约出来带她一起去看。

★《闪轨Ⅲ》的全收集之路可以说是让我痛并快乐着，虽说对《轨迹》算不上是粉丝但是也是每作都有玩，这次更是有一大堆利贝尔篇和克州篇的ファンサ-ビス，于是就导致每次把截图从 PS4 里导出来的时候都是以千作为单位的……这次新入队的角色里最喜欢的就是艾尔缇娜，我对《轨迹》的羁绊系统不是很喜欢，因为每次都会演变成 GALGAME 开后宫的感觉（在这点上就比较喜欢《东 X》的处理方法），但是这次艾尔缇娜的羁绊事件深得我心：这不是在追妹子！这是在养女儿！关于旧Ⅶ班，我只想说，套路就算了，咱们的套路花样能不能有些变化……

**本期个人签名**

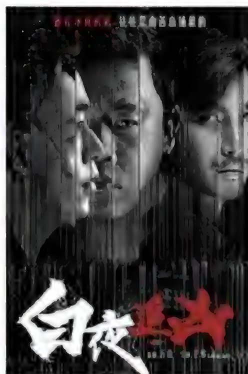
没有什么敌人是一个霸道解决不了的，如果不行，就霸道+弧剑。



八重樱

★上期杂志截稿后正好赶上《FF14》国服更新 4.0 版本，于是愉快地肝完了整个十一假期。紧接着这期杂志截稿后又赶上国际服更新 4.1 版本，简直是完美衔接啊！（不是）

☆顺便向各位读者们推荐一部国产网剧，名叫《白夜追凶》。编剧应该是看过不少悬疑题材美剧的人，善于在剧情中埋下各种伏笔，相当烧脑，当线索一层层被揭开时真叫人忍不住大呼过瘾呢！虽然我本人很少会看国产电视剧，但这部网剧确实值得喜欢推理、悬疑题材的观众们一看。




**本期个人签名**

重返伊瓦利斯！

果汁



◆《FF14》在4.0更新后大部分职业都得到了简化，虽然不知道为什么诗人变复杂了……不过暂时也不练这个职业没所谓了！之前还被八老师说第一个职业练暗黑骑士很少见，我只是单纯觉得很帅啊，看来中二之魂现在依然还在心里。

◆《闪之轨迹Ⅲ》，嗯，这个游戏还是挺好玩的吧，虽然帝国篇依然没完结掉。本作情怀成分太高，要不是从《空轨》一路玩到底的玩家可能对剧情的共鸣度没那么高，我个人来说还是蛮喜欢里面一些情怀剧情的，但是总体上来说套路化还是太严重了，很容易打瞌睡的。

◆向所有喜欢动物的人推荐《志村动物园》，也是日本的国民级综艺节目了，最近一口气补了很多，看到一堆可爱动物嘴都笑歪了。

**本期个人签名**

拯救阿拉米格。

胜负师



【铂】这一期有一半的时间是在放假，假期综合症显著，作息比上班还不规律，假期一完就理所当然地病了。唉，我都快四十的人了，还天天熬夜嗨个什么劲儿？（真想啪啪抽醒自己）

【金】因为种种原因，大部分游戏坑的进度停滞了将近40天，却在一些小游戏上耗费了一两百个小时。"再来亿局"其实是会让人有挫败感的，因为会不甘心地自问，有那时间把P5白了多好？算是一点领悟吧！

【银】我的第一个《Steam》游戏是《茶杯头》，反正可以用自己最熟悉的PS4手柄操作，也没什么违和感。不过因为上面的原因，我感觉我又多了一坑。

【铜】突然闪过一个念头，如果我今天不做游戏编辑了，我还能做什么？也许做游戏直播，然后……等着被饿死。（嗯，很有现实主义意味的结局）

**本期个人签名**

米老鼠+魂斗罗？我觉得有搞头

嘟尼



最近在追《使徒行者2》，仔细想想作为一名"曾经"的港剧警匪片爱好者，3年前看完《使徒行者》后似乎就再也没有看过任何类似的港剧了，倒不是我挑剔，实在是这几年连个有话题性的作品都没有。还记得当年吐槽《使徒行者》里社团的老大和身边的得力助手通通都是卧底警察，都搞到这份上了还扯什么社团？没想到作为前传的《使徒行者2》更是到了"草木皆卧底"的地步，而且似乎是受到之前电影版的启发，电视剧也玩起了真假卧底的套路。不过甭管逻辑上多么不合理，看得开心最重要啦，另外强烈推荐本剧的插曲——《安守本分》。

每次回家都会特意去吃一次某个本地的特色小吃，可能是因为现在客人多了，店家为了方便就连堂吃时用的都是一次性纸碗。以前我也觉得干净又省事没什么不好，但现在才发现，其实我真正在意的并不仅仅只是好吃于否，而是从前那种盛在普普通通的瓷碗里，泛着热气与香气摆在面前时的怀念。一家老店如果连这份坚持都做不到，那么范儿也就丢了大半。

**本期个人签名**

过分投入的坏毛病，定要改了！

稀饭

【国庆快死了！】因为种种原因，编辑部的国庆假期就只有5天，结果其中2天半我都得花在广州举行的CICF动漫展上，给咱们UCG的摊位当卖货小哥。虽然过程还是挺高兴的，还跟几位忠实读者来了个合影。不过本来就是TGS采访后又加班赶了三天稿的状态，加上国庆假期最后两天休息里还有亲戚跑来拜访，一个国庆过去了，感觉过了个假节日，反正比回家前更累了。所以在写下这段小编寄语时，我正在很严肃地考虑自己要不要在接下来的10月里当条咸鱼。

然而残酷的是，我看了看工作安排，发现自己10月是基本没指望闲下来了，而到了11月就是年底大作频出的时候，这种时期在办公室里装咸鱼是会被愤怒的同事们切片拿去蒸的……果然想要好好找出80个小时玩一款CRPG对一个投身社会超过10年的成年人来说已经是不可能的任务了么！？更可怕的是，这样长度的游戏，我手头上起码有5款还没动过，悲观点想，估计要等到退休那年才能好好玩了吧……

**本期个人签名**

综合各方面考虑，《神界 原罪2》还是先在愿望单里躺一会儿吧，我感觉把它放进购物车里会忍不住剁手！

宇宙人



★这次国庆假期难得有5天，想着每次回家都约不到几个朋友出来见面于是就把PS4搬了回家玩。然而原本想把白金补了的《P5》结果游戏盘忘了带了，打了一会《高达VS》发现网又不太好，于是整个假期机器只开了一个晚上，实在惭愧。幸好机器本身不重，但下次放长假还是得认真考虑要不要把机器带回去了。

☆10月番开播，我也趁着国庆补了一些7月甚至之前的动画。每年我都会踩到不少雷的动画，虽然很多烂在开头的我就早早避险弃掉，但还是有那么一部分看了一大半不得不将就看完的，比如今年就有部《Re:CREATORS》，要吐槽的地方实在多得我数不过来，比如整部剧都在强调角色设定的说服力，结果到后期毫无说服力地给反派开挂，而且还来个只有那么一丁点说服力的结尾。简直让人觉得白白浪费了看着二十几集的时间。

**本期个人签名**

比起《美伦对决》，国庆果然还是适合看《羞羞的铁拳》这类抨智商的搞笑片。



**昴星团**



★今年的国庆漫展有幸加入到了 UCG 的摆摊阵容当中，不过因为脚部带伤，所以没有站街叫卖，只得沦为试玩区看板男（笑），但也因为这样让我大开眼界，亲眼目睹了《火影忍者 终极忍者风暴 4》的数个大神对局。

★闲来无事追起了《假面骑士 Build》，感觉前期剧情实在太急，比如男二的背景故事和事件在一集内就完结太影响体验，而且男一男二那种特意 gay gay 的气氛有点不好受，OP 方面虽然歌还挺好听但和 OP 画面感觉不太搭，目前比较期待本作的二骑（我觉得很大可能不是男二）。

★《影之诗》终于要在 10 月底登陆国服（网易代理），就按照目前的 PV 来看应该还是第一弹卡包的环境，如果真是这样的话，又可以组一把冥府妖恶心一下对手了（苦笑）。

**本期个人签名**

哔了Van♪

**乌冬**



◆上月底《SV》的更新在追加了新卡包的同时，又对旧卡片的能力进行了调整，这次挨刀的依然是以上一弹的卡包为主，就连代表卡片爱丽丝的效果也削了，这样算下来，上一弹一共削了 10 张卡，其中有 3 张还是彩卡，是所有卡包里被后期调整卡片数量最多的，彻底沦为了笑话。话说回来，这次追加的新卡包里，能力或效果明显高于其他的卡片也不少，看来又可以囤一波期货，等调整卡片的时候赚一笔了。

◆趁着这次 PS+ 会免，下了《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》来玩，由于上次玩《MGS》时还是 4 代，空白期导致技术生疏了不少，刚开始时各种被敌兵发现，好好一个潜入游戏变成了射击游戏，简直有损 BIG BOSS 的威名，直到中盘才慢慢找回感觉，现在每天都沉迷潜入不能自拔。

**本期个人签名**

好想要异画多萝茜。

**马修**



上期截稿完就迎来了《火纹无双》的发售日，很意外地，港澳通行证的电子卡 27 日取到了，本来很开心，但上网就看到了《塞尔达传说 旷野之息》中文版的消息，虽然怎么看都是好消息，但也直接使得当天深圳这边的 NS 全线涨价到 2700。好在香港的价格没有因此涨起来，算是有惊无险地正常价格买到了《火纹无双》和 NS 主机。

虽然没拿到的时候期待得不得了，可真的拿到了反倒不是很着急玩了。那种感觉就像是，恋爱长跑 N 年，到了洞房花烛夜反倒因为折腾一天累得倒头就睡着了——反正以后日子长着呢，急啥。

《火纹 if》的坑算填完了 1/3，因为把《白夜》给通了，《暗夜》和《火纹无双》在同时进行。虽然作为伪非也算是多个喜欢的系列了，然而还是希望自己超喜爱的 IS 的另一大战棋系列《大战争》能早日出新作啊。

**本期个人签名**

感受人文的最佳旅游方式果然是走街串巷。

**六等星**



以前上学的时候总说不想家，其实只有暑假寒假回家的话仍然能待一年的 1/6，但工作没有寒暑假后，一年仅有 15 天待在家里，想家的情绪也第一次油然而生，趁着国庆的小长假还是回了一趟。

可惜陪伴了我十年的老黑狗在我归家的前两天去世了，没有见到最后一面，家里也因此少了些生气。这沉重的氛围中家人也没有考虑出门旅游的事情，而我也就和亲戚朋友吃几顿饭，大多时间还是宅在房间里面看着动画电影，游戏也就只能多花点时间去肝活动扎堆的几款手游了。时间虽就这么浪费了，但这般平淡的生活倒也惬意，以至于上班第一天自己的状态还逗留在太阳晒屁股起床的日子里。

个人内定的满分神作《邪恶深处 2》眼看着就要发售了，结果还是和初代一样没有带季票的豪华版本，奖杯方面到容易了不少，几个限制通关奖杯都被取消了。顺带 AKUMA 难度应该还是存在的，虽然难度名称叫做 Classic，但中文的奖杯名称“恶梦再度成真”已经说明了一切（前作 AKUMA 难度奖杯叫做“恶梦成真”）。

**本期个人签名**

但愿你的下辈子又遇到我。

**三日月**



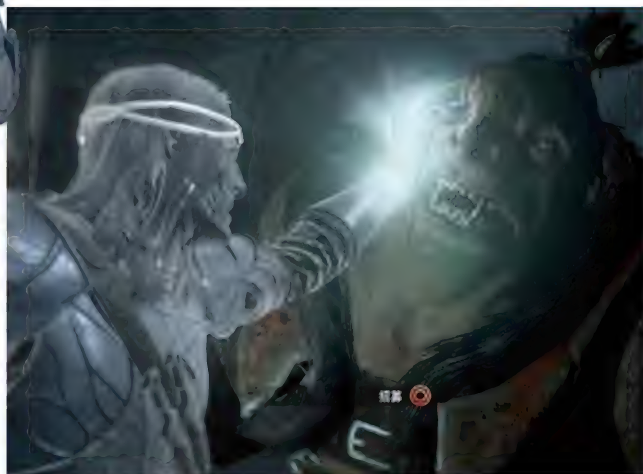
趁着国庆假期赶紧把 Steam 游戏库之前喜 +1 却没通关的游戏都玩了一下，大部分时间都献给了《神界 原罪》（毕竟最新作也发售了有一段时间了）。这游戏在探索和战斗的自由度上让我回忆起了当年第一次玩《辐射》和《辐射 2》的美好时光。可惜终究假期有限，虽然流程打到了快通关的阶段，然而随着十月游戏大潮的到来，通关怕不是要等到明年。

在截稿日前《中土 战争之影》也发售了，购买了数字版的我得以第一时间玩上了这个游戏。结果在看到收集就拿，时不时还滚去做点支线刷点装备的前提下，打完第一大章，获得控制兽人能力前，我竟然花了差不多 7 个小时，开发组大力宣传的军队和攻城我连个影都还没见到……

然后呢，我 PS4 上的《邪恶深处 2》也开始了预载（当然，当读者们拿到这期杂志时早就已经玩上了），月底还有《德军总部Ⅱ 新巨人》和《刺客信条 起源》……算了还是别说了一天也不会变成 48 小时。

**本期个人签名**

放假不呆在家里打游戏，跟咸鱼有什么区别！



余烬



▲今年国庆又和去年一样在漫展中摆展卖书，不过去年是在深圳本地，今年则是在广州。虽然成为UCG的小编才一年多，但依然有不少读者认识我，这真是一件让人高兴的事。最后一天回深圳时由于没买到动车票，所以我们只能选择搭乘大巴。工作之后要么是坐飞机要么是搭地铁，大巴这种我大学时期频繁使用的交通方式已经很久没有使用了。难得坐次外地的大巴，果然还是很催眠！

▲国庆几天看了不少《人类观察》，这档日综节目看起来好像是在整蛊或者恶作剧，但我看到的更多是心理学的实验。比如两份一模一样的米饭标上不同的售价，品尝者会不会指出两份米饭的相同？再比如突然有个老爷爷让你帮他把1000万日元送到女儿手中，你会不会帮忙？节目在极具综艺精神的同时，也让我感受到了日本人的单纯。观察人类确实是一件趣事！

**本期个人签名**

七月番完结，《骑士&魔法》强烈推荐！

梦叶



@看到MAKETOYS家新出的超级仁莱才知道，原来当年印象特别深的那部变形金刚动画主角竟然不是擎天柱，我就说怎么之后看到的作品都没再出现过人类与变形金刚变身合体这种中二拉风的设定，借机重温了几集《隐者战士》，没想到竟然被回忆满满的OP和ED感动到泪流满面～

@前不久补了不少经典的旧番，比如《樱兰高校男公关部》、《精灵守护者》、《电脑线圈》还有较近的《白箱》，其中有些都是当年绝对不会尝试的题材，现在看来果然都是可笑的个人偏见作祟，没有因此而错过这些好作品实在是万幸，看来还是要多尝试一些自己不喜欢、不擅长的东西才会有新的展开呢！10月《少女终末旅行》、《新奇诺之旅》、《阿松 第二季》、《幻界战线&BEYOND》追起来！《黑色四叶草》也赶在开播前追上了漫画进度，月底就有《怪奇物语》第二季可以过瘾啦！大期待！

**本期个人签名**

现在买的胶其实都是童年欠的债！



北山杉

十一国庆长假去广州CICF漫展卖了两天书，随后便在广州玩了3天。虽然是第二次来广州，但由于之前那次已是很久以前的事，因此这次留给我的印象倒是和初次去广州的人没什么差别。广州给我的第一印象就是热，真的是比深圳要热了许多，在逛越秀公园时我注意观察了一下，发现即使站在小山坡上都没有感受到一丝风吹过，热岛效应十分显著。其次的印象就是人，虽然有国庆假期的加成，但还是觉得要比家乡要多得多（家乡一到假期人都往外跑）。几天下来，每天接近2W步的运动量倒是让我这个已经生锈多时的身子骨好好地活动了一下，惟一的遗憾就是没能登上小蛮腰俯瞰全广州的的风景了 那底下排队的人太恐怖了（最重要的是还没有空调）。



**本期个人签名**

天气转凉，又到了感冒发烧的季节……

水无月

※《FF14》、《火纹无双》、广州10.3“激·钢之魂”演唱会……总之国庆假期在一片忙碌中结束了，一面赶着火纹无双的攻略一面把《FF14》肝完了3.0～3.57版的全部主线剧情，我终于可以去阿拉米格啦～然后才发现原来转职武士是不需要完成3.0主线的……

※不过《FF14》3.0的剧情体验部分感觉还是比2.0部分好多了，剧情发展相当连贯紧凑，没有无尽的跑腿和墨迹，希望4.0的剧情部分也能让我满意。



※10月3日去了广州的“激·钢之魂”演唱会，感想就一个字：燃！演唱会的曲目都是诸多热血机器人作品中的耳熟能详的主题曲。作为一个机战老粉，能够亲身感受这样的现场氛围实在是很棒的体验。特别是看到已经54岁的福山芳树大叔在唱《Macross7》和返乡战士的歌时，还能像个20来岁的年轻人一样跳上跳下活力四射，内心只能用佩服两字来形容。

※世预赛感想：靠着梅西逆天发挥阿根廷果然改命了！然而另一边则是悲催的荷兰……听到罗本宣布退出国家队的消息时还是挺惋惜的，不知道已经连续无缘两届世界大赛的荷兰还要沉沦多久。

**本期个人签名**

明年还要去“钢之魂”

苍穹

※近期同时开了3个大坑——《生化危机 启示录》、《DQ XI》、《PES 2018》。结果工作计划突然被打乱，导致奖杯进度步履维艰。眼看着《邪恶深处2》就要发售，要填上不知得何年何月了。

※为了准备直播，国庆假期用3天完美了《死魂曲》初代。当年PS2时代对本作的了解只是看过PV的程度，实际打通后还是能感觉到其个性之处的独到魅力，只可惜这个系列也已沉寂了9年之久。



※继《生化》之后，又购买了《恐龙危机》、《寄生前夜》两作的数字版，放在PSV里趁坐地铁的时候拿出来温习。只要是能玩老游戏的掌机，对我而言都不会吃灰。

**本期个人签名**

清天下之大稽。

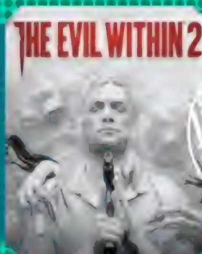
下期预告

## 游戏机实用技术 429期

两大重头游戏完全攻略

中土 战争之影 | 邪恶深处2

独家报道！
UCG亲赴海外游戏公司本部
实地试玩2018关注超级大作




详细情报 敬请期待


VOL.30
暴雪战网App正式推出
TOUCH.UCG
指间方圆
编辑精选
十款佳作
一并奉上
"菊与刀"的幻想账
《刀剑乱舞》名刀浅考（下）
"恶魔下载者"的阵营对立
《D×2真·女神转生 解放》

VOL. 30

TOUCH·UCG

# CONTENTS

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：BanG Dream！少女乐团派对

设计：anubis


## 编辑精选

十款佳作一并奉上 1

## 资讯

业界资讯大搜罗 2

## 前瞻

“恶魔下载者”的阵营对立
——《D×2 真·女神转生 解放》 4

## 特稿

菊与刀”的幻想账
——《刀剑乱舞》名刀浅考（下） 8


每期一荐

TOSS CAT

你咋不上天？



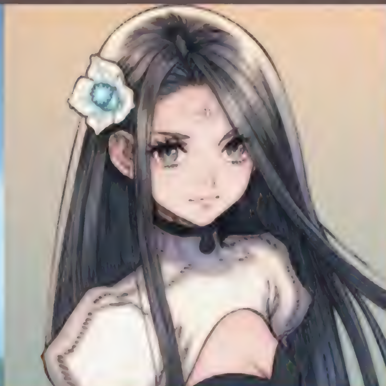














# EDITOR'S CHOICE
# 本期编辑精选







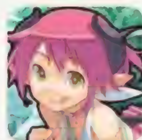
## The Guides Axiom
### The Guides Axiom

2015 年时，一款名为《The Guides》的代码解谜游戏赢得了不少玩家追捧，游戏由两位独立开发者制作，以抽象的代码元素和高难度著称，涉及二进制数、摩斯密码等，散落于各个关卡中的线索最终拼成了一段完整的故事。时隔两年之后，他们终于带来了续作《The Guides Axiom》，在数十个丰富的关卡中，依然需要玩家具备一定的编程基础与逻辑思考能力，才能顺利过关。



## Morphite
### Morphite

年度话题作品《无人深空》从过分吹捧、令人失望再到如今依靠持续更新与完善，重新赢得了玩家的认可。而《Morphite》这款号称移动平台版《无人深空》的原创作品，同样有着不俗的表现。两款游戏在概念与风格上确有不少相似之处，玩家将航行至遥远的星际，探索未知的星球并收集能量，当然也可以与其他太空中的旅行者们进行交易，或是投入随机触发的太空战中。



## わグルま !!
### わグルま !!

这款游戏曾在 2014 年时短暂运营过一段时间，如今则在移动平台上重获新生。或许很多玩家对于满是美少女的套路早已失去了新鲜感，但主打“箱庭模拟”的本作并未落入俗套。误入魔界的玩家代替了出走的魔王，为了让众多美少女部下拥有更好的生活环境，必须合理安排每一天的行动流程。而最有趣的则是寿命耗尽时的“转生系统”，下辈子的等级和数值会因为生前的行动而发生相应的改变。




## Ring Toss & World Tour
### Ring Toss & World Tour

从标题中不难看出，游戏其实分为“Ring Toss ”和“World Tour”两个部分。所谓“Ring Toss”，相信不少玩家童年时都曾拥有过这样的玩具——利用水流产生的压力冲散小圆圈，左右摇晃使其尽可能落在环游世界，而最终的目的，是收集各式服装及饰品，尽情搭配出百变的造型。



## 见证者
### The Witness

2016 年初在家用机 /PC 平台上推出的《见证者》，无论是媒体还是玩家都给予了高度肯定。这款由《Braid（时空幻境）》开发者 Jonathan Blow 所制作的最新作品，以独特的第一人称冒险形式，融入了各种意想不到的谜题与挑战。游戏几乎没有剧情可言，甚至连文字都少得可怜，其给予了玩家充分的自由，让每个人都能在探索中进行解谜，逐渐学习并思考。( 本作目前尚未在中国区上架 )



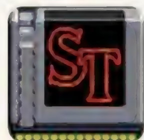
## 另一部遗失的手机，罗菈的故事
### Another Lost Phone: Laura's Story

来自法国的独立游戏团队 Accidental Queens 在今年年初时推出过一款名为《A Normal Lost Phone》的另类解谜游戏，通过一部捡到的手机中所隐藏的讯息，逐步挖掘出隐藏的真相。续作则延续了这一玩法，玩家将透过这部由年轻女孩罗菈所遗失的手机，从其中的短信、照片甚至是 App 中获取线索，一步步地了解她的生活、工作与社交圈，并最终找出其神秘失踪的真实原因。



## 花
### Flower

毫无惊喜的苹果新品发布会上，最大的惊喜莫过于陈星汉公布了最新的作品——《Sky 光遇》，虽然距离游戏正式推出还有一段时间，不过似乎也透露出些许未来将全面拥抱移动平台的味道。果不其然，其代表作之一《花》便紧接着登陆了 iOS。虽说这款 2009 年时推出的经典作品已经被多次移植，不过离开 PS 系主机还是首次，如此看来《行》等其他作品也不远矣。




## 怪奇物语 游戏版
### Stranger Things: The Game

Netflix 制作的科幻惊悚剧《怪奇物语》将在本月播出第二季，因此提前上架了一款衍生游戏作为宣传。一般来说此类改编游戏的素质大多令人不敢恭维，不过操刀制作的是口碑不俗的美国独立游戏团队 Bonus XP，显然不会敷衍了事。事实上游戏颇为出彩，即便当成原创作品来玩也丝毫没有问题。复古的点阵风格、能力各异的丰富角色以及精心设计的关卡，这波宣传绝对能给满分。



## BanG Dream！少女乐团派对
### BanG Dream ！ Girls Band Party

武士道公司（Bushiroad）旗下大型跨媒体企划《BanG Dream！》的衍生手游，融合了少女偶像与乐团的概念。游戏中不仅有原创曲目，也会由不同的角色翻唱动画作品中的名曲，比如《红莲的弓矢》、《Don't say lazy》等等，以“版权曲”的形式吸引更广泛的玩家群体。另外，建议前往港服或台服 AppStore 下载繁体中文版。



## 泰拉之战 2
### Terra Battle 2

虽然《泰拉之战》有着不错的评价，但叫好不叫座也是事实，不过坂口博信还是坚持推出了二代。新作的系统并没有大幅度的革新，而是在延续前作玩法的基础上，在不同方面进行了强化。简单而言，优点还是那些优点——水准极高的配乐、用心撰写的剧情、简单却很有研究性的战斗系统。只是依然偏“核心向”的路线，恐怕依然难以俘获休闲玩家的芳心。



# 资讯NEWS

## 暴雪战网App正式推出

暴雪战网的移动端应用于 9 月底正式上架 iOS 和 Android 双平台，功能非常纯粹——与战网好友聊天。当然也可以管理好友，比如面对面通过扫码添加新的伙伴。鉴于 PC 端战网的文字聊天功能已经非常方便了，因此这款应用更主要的还是语音聊天功能，即便电脑没有麦克风也无妨，一台手机即可解决问题。




▶App刚推出时有玩家反映中国区App Store并未上架，不过现在已经可以以非常方便地在国服进行下载了。







## 《波波罗克洛伊斯物语》手游即将登场

日本漫画家田森庸介于 1978 开始连载的漫画《波波罗克洛伊斯物语》，最早于 1996 年时被改编为 RPG，在 PlayStation 平台上推出，之后在 PS2、PSP 和 3DS 平台上都有相关的游戏作品，共有七款。虽然距离 2015 年时 3DS 上的《波波罗克洛伊斯牧场物语》的时间并不远，但其实系列真正意义上的前作则要追溯到 2005 年 PSP 上的《波波罗克洛伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》。

因此可以说时隔十多年后，系列的最新作品《波波罗克洛伊斯物语 娜露希亚之泪与妖精之笛》终于在 TGS 上公开，只不过平台变成了移动端，发行商也由 SCE 变为了 SEGA。

新作讲述的是长大成人的王子“皮耶多罗”与森之魔女“娜露西亚”之间，一段关于冒险、使命、爱与友情的故事。时间点则设定在初代作品 8 年后的世界，补完了此前王子成长经历中的一段空白时期。




虽然是移动平台的作品，但制作人山元哲治表示将会非常注重剧情的部分。游戏将分为描写王子与魔女冒险历程的“主线剧情”、发生在另一片大陆上神之使徒及七位祈祷者的“支线剧情”以及强调角色过去经历的“勇气剧情”，三者之间看似独立发展，但随着故事的不断深入，将会逐渐交织在一起。



虽然本作目前尚未确定具体的推出日期，不过已经宣布将会在台湾、香港和澳门等地区同步推出，相信繁体中文版也会在第一时间上线。制作人表示游戏的具体内容和未来的更新，都将和日版保持一致。

# 《信长之野望 大志》移动版开发中

Koei Tecmo 在 TGS2017 的舞台活动中宣布，原本对应 PC/PS4/NS 的《信长之野望 大志》也将推出面向手机和平板的移动版本，不过目前正在开发中，具体推出时间尚未确定。

值得注意的是，游戏制作人在活动中曾提到 PC 版玩家可以在外出时，继续使用移动设备游玩本作，应该代表着移动版将与 PC 版共享进度，内容也会保持一致。对于喜欢这个系列的玩家来说，或许比起家用机版，PC+ 移动设备才是最好的组合。




# 借尸还魂？《心跳偶像》开启事前预约









虽然至今仍有很多玩家对“《心跳回忆》系列念念不忘，但 Konami 似乎并没有打算好好地重启这块有着 23 年历史的恋爱游戏金字招牌。不过若想打造一款全新的作品，以此作为宣传噱头倒不失为一个便利的途径。

如今偶像题材的移动游戏遍地开花，玩家的热情也丝毫未见，大小厂商似乎都已经推出过类似的作品。Konami 的动作虽然有点慢了，但显然还是希望能够蹭一波热度。而且既然要可爱的少女，那么索性就把“心跳回忆”给搬出来呗。

在《心跳偶像》中，玩家将与 15 名音乐学院的偶像候补生们共同生活，并通过各式各样的互动共同构筑出专属的“心跳回忆”。演出部分采用了 3D 即时演算的表现形式，从宣传视频中来看，虽称不上特别出彩，但处于于水准之上，丰富的换装系统相信会是本作的一大卖点。

另外和《Love Plus Every》一样，本作也将对应 VR 模式，只要使用简单的设备，就可以在一些特定模式下“近距离”地与喜欢的偶像面对面！



■十五位偶像候补生



SEGA×真·女神転生







由 SEGA 主力开发的"《真·女神转生》系列"移动端新作——《D×2 真·女神转生 解放》在 TGS 上正式揭开面纱。而与系列作品所不同的是，除了平台的变化外，整体风格上也明显与以往作品不同，有意向主流靠拢。而这种改变能否让老玩家感到满意，又是否能成功拓宽新的玩家群呢？

# D×2 真·女神转生 解放

iOS And

D×2 真·女神転生リベレーション　SEGA　日期未定




▲主角所在的组织——"解放者"的标志。



▲敌对组织——"随行者"的标志。

## 故事背景

恶魔下载者，是能够使用手机程序召唤恶魔，并驱使它们的特殊群体，这些人也被称为"D×2"。在神秘男子的引导下，作为主角的玩家也获得了这一能力，并加入了名为"解放者"的组织，与同伴们共同行动，守护着世界的秘密。

但力量往往都是一体两面的存在，除了"解放者"之外，还存在着与之对立的敌对组织"随行者"。"随行者"同样由恶魔下载者组成，但双方追求的理念有所不同，其更倾向于遵循个人内心的想法而行动。此外，拥有较高"共感指数"的人，则是他们优先排除的目标。

不同的理念和行动方式让双方的对立不断加深，在看似平静的社会氛围下，恶意正在悄然蔓延，"D×2"之间的争斗也变得愈发激烈。

## "解放者"的主要成员



### 主角

由于看了"百万金"上传的视频，并下载了影片中推荐的所谓"对战游戏"后，主角收到了陌生男子发来的邀请。误打误撞地被迫加入了"解放者"组织，成为了能够运用恶魔之力进行战斗的"恶魔下载者"。



### 布施太郎
代号 百万金

"解放者"组织东京分布的部长，经常以"百万金"为代号上传自制影片，用咱们熟悉的话来说就是"知名 UP 主"。虽然表面上总是拍摄一些介绍零食和玩具的轻松视频，但同时也非常积极地揭穿"随行者"组织的阴谋。



### 龙造寺梨花
代号 天妇龙

"解放者"组织的成员之一，是个沉迷于枪械的美少女，时常会偷偷地拿走父母的枪支。平日里总是一副面无表情的高冷模样，实际上有些天然呆，缺乏基本常识。因此很多时候会不顾周围的情况而自说自话。



## 恶魔高清化

虽然只是一款手游，不过非常难得的是登场恶魔们的造型都经过重新制作，且进行了高清化。从我在TGS现场试玩的感受来看，游戏在这一部分确实非常的用心，无论是造型的精细度还是动作、招式的表现力，几乎没有什么可挑剔的。

鬼神 索尔

魔王 欧卡斯



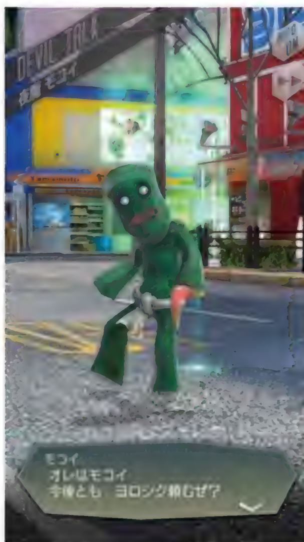


女神 哈索尔

游戏推出时大概会收录150只左右的恶魔，并且由于相同恶魔会存在技能上的差异，可供选择的范围便进一步扩大。对于热衷于收集和培养恶魔的玩家而言，内容丰富度上是完全不必担心的。

## 获得恶魔的方式

毫无疑问，本作的课金内容便是通过转蛋系统来随机获得不同的恶魔，这是入手强大恶魔最便捷的方式。当然，游戏还是保留了“恶魔交涉”与“恶魔合体”两大经典系统，如果你不想花钱，那么也可以通过这两种方式入手并培养出更强大的伙伴，只是可能得多花些时间了。







### 恶魔交涉

战斗中会随机触发与敌方恶魔的对话，若对方提出交涉，那么只要满足一定的条件，或是根据不同恶魔的个性进行正确回应，即可让对方加入到队伍中，成为自己的仲魔。





### 恶魔合体

前往“伪神教会”可以进行恶魔合体，分为“二身合体”和“多身合体”。即便是同一种恶魔，能力上也会有所差异，因此通过合体操作便可以达到不断改良的目的，将强大的能力继承到自己喜欢的恶魔身上，也是强化队伍实力非常重要的途径。当然，由于恶魔的能力存在随机性，想要像传统主机版游戏那样调整出状态最佳的恶魔，势必就需要更有耐心才行。



## 迷宫探索—灵气之门

虽然主线剧情不需要探索迷宫，但这毕竟也是系列重要的特色之一。因此本作专门设计了名为“灵气之门”的模式。此模式下就是非常传统的第一人称迷宫冒险，通过虚拟的方向键进行移动，踩地雷式的随机遇敌。玩家的目标是成功找到迷宫出口，在其中亦有可能会触发特别事件。



## PVP 模式

“《真·女神转生》系列”一直是注重单人体验的 RPG，此次移动版则会有更多基于网络的互动模式，比如迷宫中的求援与救助，以及首次引入的 PVP 模式。

由于采用的是消耗行动槽的回合制指令战斗，并且思路上肯定要与普通战斗有所区别，因此开发组也下了很大的功夫设计 PVP 的对战形式，在平衡性与游戏节奏的调整上进行合理的取舍。可惜 TGS 现场并未提供 PVP 模式的试玩，具体表现如何只能等到游戏正式推出后才能一探究竟了。




## VR 版体验

除了手机版之外，TGS 现场还展出了基于 PC 和 HTC VIVE 的 VR 版本，玩家可以通过虚拟的屏幕面板下达各种指令，将恶魔召唤至自己的身旁进行战斗，身临其境的对战确实非常震撼。玩家们也能近距离观察重新制作的高清化恶魔形象，不同于《女神异闻录 5》中偏卡通渲染的风格，细节与真实度方面都更为出色。

不过根据制作人的说法，VR 版只是为了更好地达到宣传效果而专门为 TGS 展出所特别制作的。虽然他并没有否认未来推出 VR 版的可能性，不过我个人觉得机会不高就是了。








## 专属情报 App




虽然本作的推出时间尚未确定，不过官方已经在Android和iOS两大平台上都推出了游戏专属的情报App——《D×2 真·女神转生 解放INFO》（日服限定）。任何相关的最新动态都将通过这款软件，第一时间推送给玩家，对本作感兴趣的玩家不妨下载一个。










## TGS 试玩感受

由于今年是以个人身份前往TGS，安排自然就相对自由一些，因此我第一个排队试玩的便是本作。

试玩版基本就是简单的教学，主线推进采用了移动游戏常见的关卡式推进，无需跑迷宫，只要不断打倒敌人就完事。战斗系统上沿用了一些传统的设定并小幅改良，采用回合制操作、有属性与弱点的设定，成功攻击敌人的弱点便可降低一半的行动点数消耗，从而获得额外的行动次数，以此来加快整体的战斗节奏。正面点的说法是轻松易上手，但实际感觉是缺乏足够的新鲜感，多少有些审美疲劳。交涉系统、合体系统等经典元素也存在类似的问题。

诚如前文中所提到的，对于游戏的表现力我是非常满意的，只不过整体氛围上少了一些“《真·女神转生》系列”特有的吊诡与神秘，角色设定也无甚亮眼之处，因此除了恶魔们的招式演出以外，其实并没有太多能够打动我的地方。游戏试图“年轻化”却做不到《女神异闻录5》的水准，而该系列独有的风格却也没能展现出来。并非是我有意泼冷水，《真·女神转生》虽然名头还算响亮，但在如今游戏圈中的影响力和号召力都比较有限，本来玩家基数就不算高，有多少老玩家会认可本作尚且存疑，而对于那些此前从未接触过该系列的新人，在我看来也难以产生多少吸引力。顾此失彼，到头来恐怕就是两边不讨好，草草结束运营。

当然，游戏尚未推出就下这样的结论过于草率，这仅仅只是我试玩过后的一些个人看法，毕竟试玩版内容有限，剧情部分及很多模式都没能展现。而作为一名喜爱着这个系列的玩家，我当然希望每一款相关的作品都能有很好的表现，都能带来当年《真·女神异闻录3 狂热版》时的那份惊艳与欣喜。





▲队伍中最多可带4只恶魔，主人公本身也可以学习辅助技能



文 乙太









# “菊与刀”的幻想账——《刀剑乱舞》名刀浅考（下）

上一期的《指间方圆》中，与大家分享了“源氏名刀”及“天下五剑”中的名刀典故，不知各位是否看得过瘾呢？而在本期的《< 刀剑乱舞 > 名刀浅考（下）》，则会追寻着历史的脚步，着重讲述诞生于战国及幕末时代中的“名刀轶事”。

## 天下人的菊与刀——战国时代与名刀

从室町时代末期群雄崛起，到德川家康创立幕府开辟江户时代，延续百余年的日本战国，算是中国玩家最为熟悉的一段日本史。战国时代群雄并起，从平安京时代延续而来的武家文化在这一时期继续得到发展与传承，也在后人的流传杜撰中诞生了诸多名将与历史逸闻，其中最为出名的便是并称为“战国三雄”的三位野心家。织田信长平定乱世开创“安土桃山”时代，丰臣秀吉完成了统一日本的大业，德川家康则在此基础上开创了名为“江户”的太平盛世，此三人虽然终局各有不同，但各自戎马天下的传奇经历，都成为了能够被后世娓娓道来的历史佳话。

在这样一段历史中，刀剑作为武家文化的象征，和他们的持有者一样大放异彩。这些刀或是陪伴主人戎马一生，或是被奉为家宝流传百年，又或是伴随家族兴衰毁于天灾人祸。《刀剑乱舞》中涉及战国时代的名刀多达数十把，名刀与名将的故事在战国时代层出不穷，由此产生的主仆梗更是多如牛毛，并非短短几千字能够介绍完整。在此笔者围绕“战国三雄”展开，介绍一下这三位天下人有何挚爱之刀，以起到抛砖引玉的作用。



# 押切长谷部



说到织田信长的爱刀，押切长谷部是不得不提的一把。此刀由镰仓时期刀工长谷部国重所作，原本是刀长达三尺的大太刀，在南北朝时期因作战需要被研磨成刀长64.8cm的打刀，原本的刀铭也一并被磨去。具备南北朝时期刀剑的诸多特征，是《享保名物账》的长谷部派刀剑，堪称该派别刀剑中的杰作。

战国时期，押切长谷部便是织田信长公时常随身佩戴的爱刀之一，其名号的由来也与信长有关。传闻一位茶坊主惹怒了信长并遭其追杀，信长挥舞此佩刀朝茶坊主躲藏的食器棚砍下但未伤到人，于是信长将刀下压斩杀了茶坊主，这便是名号“押切”的由来，这段轶事在游戏的图鉴介绍中也有提及。

在日常生活中作为佩刀使用，足见织田信长对于此刀的爱用程度，不过押切并没有药研藤四郎那般陪伴信长战死本能寺的机会。传闻长篠之战时，黑田孝高（即战国时期著名军师黑田官兵卫）由于劝说御着城主小寺政职帮助信长大破武田军，在秀吉引荐下面见信长，便获得了这把长谷部作为赏赐。此后押切长谷部便在黑田家代代相传，在昭和年间被指定为国宝。

游戏中的长谷部对于自己被赏赐给织田非直系家臣有些许介意，角色设计中也融入了许多黑田家的元素。卸甲之后所穿的基督教服与黑田孝高是基督教信徒有关，而腹部的半道伤痕，则是来源于黑田得罪秀吉后准备切腹的小典故。此外，押切长谷部与大俱利伽罗存在着叔侄梗，则是因为长谷部国重与大俱利伽罗的刀工相州广光同出正宗之门的缘故。



▲押切长谷部外装：金霰鲛打刀拵

# 宗三左文字

说到宗三左文字，人们首先会将其与织田信长联系在一起。其实这把由南北朝时期刀工左卫门尉安吉打造的左文字，伴随时代的洪流辗转今川义元、织田信长、丰臣秀吉、德川家康几位目指天下的野心家之手，可谓见证了整个战国时代的风起云涌。随着持有者的变换，这把左文字也拥有了三好左文字、义元左文字的别名，更被世人称为“夺取天下之刀”。不过相比战场上的战功，宗三左文字更多被当做战利的象征。

通过与武田家的联姻，今川义元获得了这把同样是作为嫁妆由三好家流转至武田家的宗三左文字。战国初期，有着“东海道第一弓取”名号的今川义元通过联合武田、北条组建同盟称霸一方，更准备进京“上洛”挑战足利将军家的权威，不料在上洛途经桶狭间之时遭遇织田信长的奇袭命落其手，宗三左文字作为义元当时的佩刀流入信长手中。“桶狭间之战”促使今川氏族一蹶不振，也是织田信长由尾张国大名逐步走向“天下一统”之路的命运转折点，因此易主的宗三左文字作为这一历史时刻的见证者，对于信长可谓意义非凡。

信长为了纪念“桶狭间之战”的胜利，将宗三左文字打磨至67厘米作为打刀使用，并为其制作了带有纪念意味的金像嵌铭，此后一直保留至本能寺之变。信长身葬本能寺的大火之中，宗三左文字也交由丰臣秀吉保管并在此后传给了儿子秀赖。关原之战后家康开始了建立德川幕府之路，宗三左文字也转至家康手中，陪伴其经历了大阪城之战，可谓见证了另一大历史转折。此后，此刀便一直保管在将军家，明历大火中损毁后再由刀工越前康继复原。明治时期，织田信长被供奉至新建的建勋神社之中，宗三左文字也作为供物送至神社，作为信长功绩的见证者最终回到了他的身边。

游戏中，宗三左文字与江雪左文字、小夜左文字并称为“左文字三兄弟”，设定身分为三兄弟中的二哥。拥有首屈一指的美艳造型，但性格却偏高冷毒舌，时常吐槽主人在战场上的失误。经历了两场浩劫，却没有像其他同样有此经历的刀一样拥有失忆设定，也是宗三的特别之处。







# 一期一振

一期一振由镰仓中期著名刀工粟田口派藤四郎光所锻造，别名为一期一振藤四郎或一期一振吉光，是“藤四郎家族”的大哥。藤四郎吉光以锻造短刀见长，一期一振是藤四郎家族惟一的太刀，故有名号“一期一振”，意为一生只作此一把。一期一振作为丰臣秀吉的爱刀闻名于世，见证了丰臣家族兴衰的同时，也获得了一段由毁灭到重生的坎坷经历。

众所周知，秀吉对于收集名刀的热爱是其他大名无法比拟的，光是书料记载的刀剑收藏便多达数箱上百余口。一期一振则是存放在秀吉藏刀“一之箱”中的重宝，位次也仅在弟弟骨喰藤四郎之后，足见秀吉对于这把一期一振的喜爱程度。而在被收编至秀吉藏品之前，关于一期一振的所有者，有传属朝仓家，也有传属毛利家，更有说法称本阿弥祐德花三十银购得此刀，秀吉得知后便用十金命其上贡，至今仍没有统一的定论。秀吉贵为太阁，平日亲自挥刀上阵的机会并不多，藏刀也多为权力的象征品。而据本阿弥光德所著《刀绘图》记载，秀吉晚年将原长 84.9 厘米的一期一振打磨至 69 厘米，使其更符合自身的使用习惯，似乎也说明了对此刀的爱用程度。



▶一期一振的代表纹，融入了德川家纹与丰臣家纹元素

秀吉死后由儿子秀赖继承家业，大部分所藏名刀也一直保留在大阪城中。大阪夏之阵后丰臣家族被德川家康覆灭，一期一振与弟弟鲶尾藤四郎、骨喰藤四郎一同经历了这场浩劫，最后只有骨喰藤四郎逃脱了被大火烧毁的命运。家康取得天下开创江户幕府，对战争中损毁的名刀心存惋惜，一期一振与鲶尾便在此命令之下，经江户名刀工越前康继之手得以重生。只不过经过再刃后的一期一振强度受损严重，只可观赏并不具备实战价值，此后又由将军家赠与天皇，作为天皇御物留存至今。

一期一振在《刀剑乱舞》中被设定为藤四郎家族中的大哥，角色造型拥有诸多大哥所应具备的特点。性格平易近人却穿着华丽，这与秀吉平易近人却喜爱华丽的世人印象相符。此外，一期一振在游戏中的台词大多也与秀吉挂钩，登录画面中的台词则引用了秀吉辞世句的前半段：“我似朝露降人世，转去匆匆瞬即逝。”

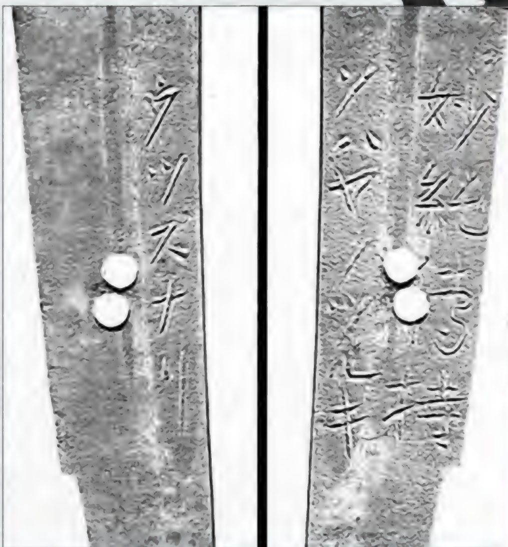


# 骚速剑

“ソハヤノツルキ(国服译作骚速剑)”相传由名刀匠三池典太光世打造，因此也有“三池之御刀”这一通称。刀柄上并未以刀匠作为刀铭，却刻有“妙纯伝持”四字。严格而言，“ソハヤノツルキ”并非真正的骚速剑，而是基于平安时代知名武将坂上田村麻吕佩刀“ソハヤの剑”的仿制品。“妙纯传持”的字面解释就是由妙纯之人所持，应美浓国守护斋藤妙纯要求所刻，希望这把刀能够流传给有缘之人。

虽然是一把仿制品，但出自三池典太光世之手的这把骚速剑仍是刀剑中的佼佼者。德川家康获得此刀后对其爱不释手，亲自出阵时经常佩戴这把刀，晚上睡觉时也会将其放在枕旁。家康临终前立下了将他安葬于久能山的嘱托，希望成为国家及子孙的守护灵，后人便按此嘱托于久能山建造了东照宫神社，用于祭奉这位德川幕府的开创者，骚速剑作为家康的遗爱刀也奉纳与此。大阪城之战后西日本的局势并不稳定，因此骚速剑于江户城中进行了反贼试斩，在保留血迹的情况下以刀刃朝西的姿态放置于家康的墓室中，家康对于家国的执念也凝聚在了这把骚速剑之中。

由于同为三池典太光世所作，因此设定上与“天下五剑”之一的大典太光世为兄弟关系，由于人设同样由三轮士郎所作，因此与大典太一样具备粗犷奔放的风格，黑、黄、红相间的服装配色则是参考了其刀梣的配色。



▲骚速剑刀茎刻字




作为长船派刀工开祖光忠的代表作，光忠华丽、豪壮的做派在这把烛台切上展现的淋漓尽致。虽然经过多位战国时期豪杰大名之手，但这把烛台切最著名的持有者是“奥州独眼龙”伊达政宗。据传政宗在用此刀斩杀仆从时连同烛台一并斩断，因此便有了“烛台切”这一名号。

烛台切光忠原被织田信长所持有，后经秀吉之手传至伊达政宗。传闻伊达政宗在上贡时登上大阪城，秀吉向其炫耀这把信长公所藏，并问其想不想要，不料伊达政宗毫不客气地答应了下来，随即拿起刀离开，可见政宗对于这把刀的喜爱。当然以上属于玩笑话，伊达政宗真正获得烛台切的时候，也已经是秀吉晚年了。

政宗对于烛台切的喜爱达到了想要将此刀深埋的程度，以至于水户德川家再三向其求刀仍遭到婉拒。不过烛台切最终还是进入了水户家，不幸在关东大地震时遭遇烧刀，并以烧刀的状态留存至今。

烛台切光忠在游戏中的造型与设定处处透露着伊达政宗的影子，最明显的便是继承了政宗独眼蒙布的特征（《战国 BASARA》等众多熟知游戏作品中的政宗也是这一形象），帅气外表下的中二气质也与伊达政宗有几分相像，时常用爱称来称呼同为伊达爱刀的太鼓钟贞宗、大俱利伽罗。因为容易捞到且数值优秀，时常被婶婶们当做“非洲战神”使用。

# 在“诚”字旗之下

## ——新撰组和幕末的名刀

19 世纪中叶，美国海军准将培里率领舰队叩开日本国门，打破了德川幕府超过 200 年的闭关锁国政策。这一震惊当时日本各个阶层的“黑船事件”揭开了“幕末”这一风起云涌时代的序幕。公武合体、尊王攘夷、大政奉还，不同理念的爱国者各自前行。革新、救国、愚忠、利欲，不同行为准则的人们间发生着剧烈的冲突，一切的一切都为这个黎明前最黑暗的时代染上了血的颜色。

与其他时代不同，由幕末的活跃而为人所知的刀剑大多不是出于名家之手。如有例外，十有八九则是赝品。无论是以中下级武士为主的维新志士，还是直接在当地招募浪人的新撰组，几乎都不可能有获得传世名剑的机遇。然而就是这么一群最后的武士，使那些普通的刀剑与赝品成为了名刀。

可以说在那个时代，那些在刀剑上还有所寄托的武士是注定无法得到救赎的。在幕末被人所铭记的名刀的主人们，也几乎无一善终。历史的车轮不会停歇，就让我们与幕末的刀剑男士们一起为那些最后的武士献上一曲挽歌。

作为新撰组副长土方岁三最著名的配剑，和泉守兼定是新撰组众人的刀剑中少有的真品。战国时代的二代目兼定——通称之定所作的刀剑，是柴田胜家、明智光秀、武田信虎、细川藤孝这些叱咤风云的人物们都追捧的名剑。之定在永正年间曾拜领和泉守，之后其锻造的刀剑便加上了和泉守兼定的刀铭。《刀剑乱舞》中的另一把兼定——歌仙兼定就是出自这位兼定之手。

而为土方岁三锻刀的兼定却并非此人，初代兼定之子（一说为孙），未能继承兼定的名号，于是远走会津，自创会津兼定的流派。会津兼定创立后的 11 代间一直为会津藩服务，期间也没有特别出色的名刀诞生。樱田门外之变后，会津藩主松平容保上洛出任京都守护职负责稳定京都、大阪一线的局势，容保随即请 11 代会津兼定上京，负责兵器的锻造。并且在容保的推动下，11 代会津兼定受领和泉守，成为了又一个和泉守兼定。

同年，新撰组在松平容保的授意下正式结成，于是会津藩可以说是新撰组实际上的主家，对土方颇为中意的松平容保也将和泉守兼定的新刀赐予了土方。此后从池田屋到戊辰战争中土方战死，大大小小数十次战斗中和泉守兼定始终是土方的第一选择。

现存的和泉守兼定展示于日野的土方岁三资料馆，刀长二尺三寸五分（约 71cm），内铭为庆应三年，即 1867 年。可能是将经过激烈战斗后损毁严重的兼定修复而成，也可能是由 12 代兼定为纪念土方而锻造的另一把刀。

游戏中的和泉守兼定是一个王道型的古风帅哥，形象上明显是以土方岁三为原型，但性格上并没有副长那么较真与铁血。由于他的小迷弟堀川国广的原因，大多数审神者会亲切地称和泉守兼定为兼桑。此外，也因为兼桑语音中提及自己帅气以及粉丝而被称为本丸的爱豆。




▶土方岁三及其佩刀

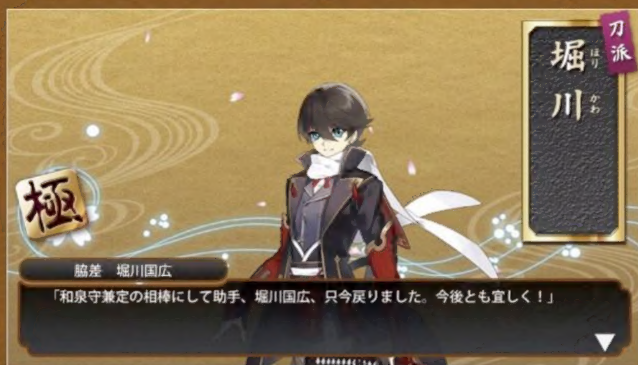


## 堀川国广



堀川国广是战国时代著名的刀工，山姥切国广和山伏国广便是出自这位刀工之手，如果土方岁三的肋差堀川国广是真品的话，应该也是由其所锻。遗憾的是，除了局长近藤勇在书信中提及“土方拥有一把长为一尺九寸五分，名为堀川国广的肋差。”之外，没有任何证据证明肋差堀川国广的存在，甚至堀川国广是否曾锻造过这样一把肋差都是一个问题。

于是在游戏中堀川国广自己也提到，“虽然有说法表明我是赝品，但至少我曾和兼桑一起是土方岁三的刀这一点不是假的。”表明了他自己也对出身的问题心知肚明。然而他比起自己更重视和仰慕和泉守兼定，是一个终极兼厨。十句语音里有九句都会提及兼桑。




尽管外表看起来是一个非常彬彬有礼擅长照顾人的小正太，实际内心却非常坚定，隐藏着惊人的斗志。在游戏 1-1 函馆与和泉守兼定一同出击会触发回想剧情，结果是和泉守兼定率先哭了起来，虽然剧情很心酸但是反差萌意外的带感。(注 :1-1 的 BOSS 企图阻止土方战死来扰乱历史，而作为我方刀男堀川国广与和泉守兼定必须亲手确保土方战死。)

## 加州清光



新撰组的天才剑士冲田总司在池田屋事件中所用的打刀，由于冲田爱用突刺的招式，在激烈的战斗后帽子（刀尖）折断，判断为不可修复后被遗弃了。实际上，加州清光与冲田总司的命运也有几分相似，难以上手但性能一流，杀伤力强却容易折断。

加州清光刀长二尺四寸，刀工相传为自称河源之子的非人清光（六代清光）。“非人”指的是幕府在饥荒等灾情严重时会建立名为“非人小屋”的救济所，而只能待在“非人小屋”接受最低限度粮食救济的灾民则被称为“非人”。至于非人清光，则并非需要救济，而是因为金泽藩的“非人小屋”旁有一处优秀水源利于锻刀，于是他便想住在附近。

加州清光的刀鞘为相对少见的深红色，角色的人设配色也是来源于此。由于最终因为无法修复而被抛弃的关系，加州清光非常害怕被舍弃，也因此相当努力，希望得到主人的认同。

▼加州清光的刀鞘为深红色



## 大和守安定



与加州清光不同，大和守安定是非常标准的新撰组配色。如果是一个没有接触过《刀剑乱舞》，而又对新撰组有所了解的玩家，想必也一眼就可以看出他和总司的关系。

大和守安定的刀工更加平民化，在新撰组内就同时有数人使用安定。已经有了那么几分批量生产的意味。冲田总司使用大和守安定的记录比之加州清光更少，清光至少留有在池田屋使用并损坏的记录。而安定则只有总司曾持有过这么一把刀的记录。



游戏中的安定与清光在设计上相对应的点非常多，无论是配色还是性格，几乎都是正反两面。也有几分将冲田总司这一人物一分为二的感觉。

## 长曾祢虎彻

新撰组局长近藤勇的长曾祢虎彻，虽然其真伪一直存在争议。不过这把刀不但非常猛并且十分耐用，这一点也是毋庸置疑的。近藤勇曾在书信中提到，池田屋事件后，长曾祢虎彻没有一丝卷口以及损坏。而在激烈的战斗中新撰组众多队员的佩刀都出现了不同程度的损坏，像是冲田总司的加州清光甚至直接都断了。可见近藤勇本人一直深信它是真品并且为之感到自豪，

而《刀剑乱舞》游戏则采用了赝品一说，图鉴中直接明说了刀工并非长曾祢兴里而是源清麿。由于是赝品，所以重视血统的弟弟蜂须贺虎彻非常排斥这个大哥，而长曾祢虎彻对于弟弟的反感则显得有些无奈，不过在一番交手之后，弟弟最终还是认同了哥哥的存在。两人还有一个三弟肋差浦岛虎彻，三弟对两位哥哥都非常仰慕，两个哥哥也都对这个小弟弟非常关爱。

现实中的长曾祢虎彻并没有留存下来，记载中的外形也有各种说法，所以这把名刀的外形我们并不得而知，只能靠各自脑补。至于游戏中长曾祢虎彻的形象嘛，就十分刚猛，比较符合人们对近藤勇的一贯印象。





## 陆奥守吉行



坂本龙马可以说是幕末最能接受新事物的人物之一了。不过即使是这样的龙马也依旧对刀剑抱有一种特殊的情感。庆应二年，龙马留在土佐的哥哥终于答应将家传宝刀陆奥守吉行传给龙马。几个月后，陆奥守吉行经由西乡隆盛与中冈慎太郎之手，终于传到了龙马手中。拿到吉行的龙马非常兴奋，四处请人鉴赏，可以说开心的像一个孩子。

不过吉行却没能陪伴龙马多少时间，在龙马拿到陆奥守吉行的 8 个月后，龙马暗杀事件便发生了。在近江屋与好友中冈慎太郎夜谈的龙马，遭遇了数名身份不明的刺客偷袭。拥有北辰一刀流的免许皆伝资格的坂本龙马猝不及防之下，甚至尚未能让吉行出鞘，便已经在围攻中连中数刀，当晚便不治身亡。另一名在场的龙马好友冈慎太郎身中多刀，两天后也不治身亡。

陆奥守吉行刀长二尺二寸 (66.1cm)，刀工为森下陆奥守吉行，刀铭为吉行二字。由于 1913 年陆奥守吉行曾遭火劫，大火致使刀身弧度消失，并且为了修复而重新进行了研磨的关系，刀身的刃文也已经不复存在。

整体来说，游戏中的陆奥守吉行受龙马的影响非常之深，或者说与龙马非常相像。不但操着一口土佐乡音，帮忙做农活时简直兴高采烈。对于交涉和策略很感兴趣，对战斗却并不那么热衷，还整天念叨枪炮的作用。游戏中陆奥守吉行还配带了一把手枪，从外观上看是龙马曾经使用过的史密斯威森 M2 左轮手枪，不过吉行在攻击时却不会射击，让人稍稍感到有些遗憾。



TOKIMEKI IDOL
ときめきアイドル
モバイルVR対応
※一部モードのみ対応
※モバイルVRゴーグルがなくてもお楽しみいただけます。

